PlayStation™ MAGAZINE

NUMÉRO 16 • JANVIER 1998

COMBAT BESTIAL AVEC

# Bloody Roar

EXCLUSIF !

# Tekken 3

LES PREMIERES IMAGES PLAYSTATION

## Total Glisse !

SNOW RACER'98
SNOWBREAK
COOL BOARDERS 2
NAGANO
WINTER OLYMPICS'98

## Spawn

DES COMICS
À L'ENFER DU JEU

L'ANNÉE COMMENCE FORT !

# 6 démos jouables

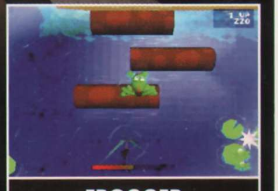
A DOG TALE (NET YAROZE)

POWER SOCCER 2

PANDEMONIUM 2

COURIER CRISIS

GRAND THEFT AUTO



FROGGER

T 6856 - 16 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 16 • JANVIER 1998 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS

C' EST L'HISTOIRE DE QUETZALCOATL,
UN SERPENT À PLUMES,
DIEU DE L'AMOUR ET DE LA PAIX
QUI A EMPRISONNÉ TEZCATLIPOCA,
LE DIEU DU SACRIFICE, DANS UN MIROIR
DE FUMÉE AU FOND D'UNE PYRAMIDE.
POUR DÉMANTELER UN RÉSEAU DE TRAFIQUANTS
DE DROGUE, LA JOURNALISTE-PHOTOGRAPHE
NICO ENTRAINE MALGRÉ ELLE, SON AMI
GEORGE STOBBART DANS UN GUET-APENS
QUE LEUR A TENDU LE PROFESSEUR OUBIER,
EXPERT EN CIVILISATION MAYA
ET TOXICOMANE NOTOIRE.

C'EST SEULEMENT APRÈS QUE ÇA SE COMPLIQUE.
Les chevaliers de Baphomet 2. Les nouvelles aventures de George Stobbart.

http://www.playstation-europe.com

POWERLINE 08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2.23 F/MIN).

3615 PlayStation
Le service Minitel officiel de la PlayStation*

PlayStation

TBWA © 1997 REVOLUTION SOFTWARE Ltd

# Feedback

Ça y est, les affaires reprennent. Au programme, questions existentielles et polémiques à gogo. Un éditeur fait beaucoup parler de lui, en bien le plus souvent, mais aussi un peu en mal. Cet ogre génial qui n'aime apparemment pas le consensus se nomme Squaresoft. Avez-vous aimé, adoré ou détesté FFVII? 150 000 curieux ont déjà choisi leur camp... 1998 s'annonce comme un grand cru. La PlayStation n'a pas fini d'accueillir des hits en son sein. Ses adorateurs seront-ils plus nombreux cette année? La question reste pour l'heure sans réponse. Seul indice : la masse croissante de lettres qui envahit le bureau du scribe préposé au feedback chaque mois. Continuez, persévérez et bonne santé !

## db Crash et panne sèche

Ma PlayStation «plante» (l'image s'arrête, net) de plus en plus, notamment lorsque je joue à Crash Bandicoot. D'où cela peut-il venir? Ayant acheté plusieurs PlayStation Mags, je me demande si les CD de démos ne pourraient pas transmettre des virus???

Quentin Baillet de Wasquehal (59).

## Sony reste à l'écoute

Problème de taille, ma foi. Que faire? Prier, adhérer à la secte Moon ou envoyer la console à réparer? Sache, cher Quentin, que ce type de panne n'est en aucun cas dû à un virus que ne pourrait de toute façon pas véhiculer - même si cela lui faisait plaisir - un CD de démos. En revanche, il est fort possible que le bloc moteur de ta console commence à fatiguer. Aurais-tu passé des heures à jouer sans t'arrêter? Si tel est le cas, je te propose de rechercher la facture qui t'aura été remise au moment de l'achat et d'aller, ta PlayStation sous le bras, voir ton revendeur habituel. Si la garantie court toujours, tu pourras très probablement la faire réparer à moindre frais. L'opération risque malheureusement de prendre un certain temps... Si la console n'est plus sous garantie, renseigne-toi. Nous te laissons le choix entre appeler le service après-vente de Sony Computer en France au numéro suivant : 01.40.88.04.88 ou envoyer un courrier au service consommateurs de Sony Computer France à l'adresse suivante : Sony Computer Entertainment, Service Consommateurs, 92, avenue de Wagram, 75017 Paris, ou enfin essayer de la faire réparer par tes propres moyens en rendant visite à un magasin spécialisé digne de confiance.

| TITRE DU JEU | ÉDITEUR | EST-IL ANNONCÉ ? | DATE DE SORTIE EN FRANCE |
|---|---|---|---|
| Player Manager 2 | Gremlin | non | - |
| WipEout 3 | - | jamais | - |
| ISS Pro 2 | Konami | oui | - |
| Destruction Derby 3 | - | jamais | - |
| V-Rally 2 | Infogrames | oui | 1999 |
| Bomberman | Hudson Soft | oui | - |
| Diablo | Electronic Arts | oui | avril 98 |
| Blade Runner | Virgin | jamais | - |
| X-Wing vs Tie-Fighter | LucasArts | non | - |
| Alpine Surfer | Namco | non | - |
| Conquest Earth | Eidos | non | - |
| Dark Earth 2 | Kalisto | oui | - |
| Front Mission 2 | Squaresoft | non | - |
| Front Mission Alternative | Squaresoft | non | - |
| Final Fantasy Tactics | Squaresoft | non | - |
| Parasite Eve | Squaresoft | non | - |
| MediEvil | Sony CEE | oui | juin |
| Metal Gear Solid | Konami | oui | été 98 |
| Secret of Mana | Squaresoft | non | - |
| Tobal 2 | Squaresoft | jamais | - |

# Feedback

## Squaresoft le grand

J'ai lu dans un magazine concurrent que Resident Evil 2 avait été quasiment abandonné par l'équipe de développement de Capcom dont une partie aurait été «rachetée» par Squaresoft ! Moi qui comptais en faire commande au Père Noël, me voilà déçu...

Antoine de Bois d'Avrey (78).

Loin, très loin d'ici, au pays des jeux qui rendent dingues, territoire de prédilection du géant Squaresoft, la guerre fait rage, peut-être plus que partout ailleurs dans le monde. De ce fait, tous les coups sont permis, y compris celui qui consiste à débaucher d'excellents programmeurs chez le voisin. C'est ce qu'a fait le développeur de FFVII en faisant venir dans ses locaux, à grand renfort de yens, gageons-le, une bonne partie de l'équipe de concepteurs travaillant sur Resident Evil 2. Capcom ne s'est toutefois pas démonté et a promis que le jeu à venir, suite du gigahit que chacun connaît, serait malgré tout un must. Si d'aucuns ont supposé que de cette mésaventure résulterait un retard dans le développement, honte à eux ! Resident Evil 2 figure sur les plannings de sortie de Virgin I.E. en France. Il est prévu pour le mois de mars et pour l'heure aucun démenti n'a été annoncé. La sortie japonaise devrait quant à elle avoir lieu fin janvier. Sauf retard.

## Au Japon, tous les coups

## Des éditeurs à link-cher ?

J'aimerais savoir si c'est une contrainte technique qui empêche les éditeurs de sortir des jeux en link, ou uniquement de la méchanceté de leur part?

Un lecteur à la signature incompréhensible.

## Fini le mode réseau sur PlayStation

Croyez-vous véritablement que certains développeurs puissent faire preuve d'autant de perfidie? Pensez-vous vraiment que Westwood, auquel on doit la saga Command & Conquer, a délibérément refusé d'incorporer un mode deux joueurs en réseau? Non, faut quand même pas pousser ! L'abandon progressif - et massif - du link par les concepteurs de jeu du monde entier est en fait le résultat d'un échec commercial cuisant. «En développant Forsaken sur PlayStation, nous a confié récemment Tony Beckwith, chef de projet chez Probe, nous souhaitions réellement inclure un mode link. Nous nous sommes toutefois renseignés avant de nous lancer dans plusieurs mois de programmation difficile. Sony nous a répondu qu'il s'était vendu à ce jour environ 15 000 câbles link dans le monde. Beaucoup trop peu pour qu'on se permette de dépenser de l'argent, du temps et de l'énergie dans l'élaboration d'un mode link !» La réponse vous suffit-elle?

## Rivé sur Myst et Riven

Venant de découvrir qu'il existe une version PlayStation du génial jeu Myst, je me la suis immédiatement procurée... J'ai également appris qu'une suite nommée Riven était prévue. Pouvez-vous m'indiquer d'autres titres du même style? Je précise que j'ai 48 ans et, comme de nombreux copains et collègues de ma génération, je suis fou de la PlayStation ! Nous préférons les jeux à énigmes aux jeux de baston. A ce propos, nous pensons qu'il serait bien qu'un jour Sony se décide à sortir des produits plus axés sur la découverte du monde, voire des encyclopédies.

Patrick Coëtmen de Frépillon (95).

## Un genre difficile à cerner

Titre phare sur PC, Myst a su s'imposer comme l'incontournable d'un genre qu'il est terriblement difficile de maîtriser correctement, celui des jeux à énigmes. Car très souvent, l'on se lasse ou l'on rouspète devant l'illogisme des situations contenues dans des produits qui se veulent du même acabit. Du coup, on en vient à penser que Myst ne sera jamais dépassé. Riven sera-t-il mieux? A voir. Il n'y a hélas pas pléthore de concurrents. Faites-vous les dents sur Clock Tower d'Infogrames, un jeu faisant appel à toutes vos capacités de déduction ! C'est, pour le moment, tout ce que nous avons à vous suggérer... En attendant de voir arriver un jour sur PlayStation des softs comme Zork Nemesis, véritable référence dans le domaine sur PC. Enfin, concernant la venue d'encyclopédies ou de CD-Rom culturels sur notre console chérie - bibi -, n'y comptez pas ! Sony Computer l'a toujours affirmé : la PlayStation n'est et ne sera jamais une machine multimédia. Quant à Riven, la société Sunsoft travaille à son adaptation sur PlayStation.

## 007 fait mouche... chez le voisin

Pouvez-vous me dire si GoldenEye, actuellement sur Nintendo 64, est prévu sur PlayStation?

Mick Beran de Thiais (94).

## GoldenEye 007 ne sortira pas sur PlayStation

Question récurrente - et tout à fait légitime - dans ce nouveau feedback. Il faut avouer, en toute objectivité, que GoldenEye sur N64 est un excellent titre. Fair play de rigueur devant le résultat, Doom-like exceptionnel doublé d'un jeu d'aventure au scénario en béton... Halte aux éloges toutefois car nous parlons bien d'un jeu fonctionnant sur une autre machine, développé qui plus est par le constructeur lui-même, à savoir Nintendo. Cette dernière phrase comprend la réponse à la question posée... Il ne faut surtout pas désespérer cependant de voir débarquer courant 98 un jeu du même acabit. Des développeurs, Naughty Dog en tête, ont affirmé qu'il sera possible très prochainement de sortir des jeux capables de rivaliser avec Mario 64 ou GoldenEye 007. Des affaires à suivre.

## HS? Merci le hors-série !

Un hors-série est-il prévu? Si oui, comprendra-t-il la solution des Chevaliers de Baphomet 2 car j'en aurai certainement besoin?

Maxime Nicole de St Germain de la Grange (78).

## Un guide solutions complet

Le 16 janvier prochain, d'heureux élus comme vous auront la possibilité d'acquérir pour quelques misérables deniers notre troisième hors-série «soluces». Plus puissant que l'aspirine effervescente 3000, il éliminera toutes vos migraines. Exit les angoisses existentielles, avec ce HS PlayStation, vous verrez enfin le bout du tunnel. Au programme, naturellement, les solutions des jeux les plus délicats des six derniers mois, de Crash Bandicoot 2 aux Chevaliers de Baphomet 2 en passant par L'Odyssée d'Abe (avez-vous déniché les 99 Mudokons?) ou encore Tomb Raider II. Plus aucune raison de se faire du mouron !

Ils vous ont marqué ...

Adam & Eve | Bonnie & Clyde | Stone & Charden | Marc & Sophie | Jonathan & Jennifer

# ... ILS VONT VOUS LES FAIRE OUBLIER !

NIKKI

FARGUS

# Pandemonium 2™

PlayStation

« PlayStation » et «PSX» marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

BMG INTERACTIVE

Astuces, Infos, Cadeaux : 3615 BMGI* 08 36 68 90 89* - http://www.bmginteractive.com

*2,23 Frs/mn

CRYSTAL DYNAMICS

# Feedback

## Raide ou pas raide de Tomb Raider 2?

### Contre

db Y'en a un peu marre de l'hégémonie de Tomb Raider ! C'est ridicule. Nous parlons d'un bon jeu, certes, mais pas d'un hit. Décors brouillons, bugs d'affichage par dizaines, angles de caméra mal choisis... Autant de défauts qu'il faut souligner. Défauts qui par ailleurs nuisent au joueur. Ça fait perdre des vies ! Il existe sûrement d'autres jeux bien mieux réalisés. Il faudrait parfois y penser - et ne pas les oublier.

Cyril (Tomb Raider qui creuse celle de Lara Croft) d'Estrées St Denis (60).

### Pour

Mon ami m'a quittée cet été... Et finalement, pour palier à son «ennui», il s'est acheté une PlayStation avec le jeu Formula One 97. Quelle drôle d'idée à 34 ans.

Bref, aujourd'hui, nous sommes de nouveau ensemble. Il est revenu à la maison et, bien sûr, il a apporté sa console. La F1, très bien, mais quand il m'a dit : «Ma chérie, je vais t'acheter Tomb Raider 2», je ne savais vraiment pas à quoi m'attendre. Et là, oh surprise ! Nous avons dû jouer en respectant des tranches horaires, l'un après l'autre. Une chance que la PlayStation soit «faite pour durer», parce que chez nous, elle tourne, elle tourne... Avec Lara Croft, je retrouve le plaisir du jeu de mon enfance. Elle est ma «poupée», mais ses aventures sont mille fois plus intéressantes. Je dois dire que c'est merveilleux et fascinant. Nos angoisses de couple, les temps morts, les questions... Adieu ! Vive la PlayStation, vive Lara !

Agnès, une nana accro qui fait partie des 4 %, et Bernard de Bordeaux ( 33).

To be or not to be... raide dingue de Lara, telle est la question. La suite de Tomb Raider, on le sait depuis longtemps, n'a jamais eu la prétention de révolutionner le concept. On ne change pas une formule qui marche, c'est connu. Les développeurs ont repris le même moteur 3D, se «contentant» d'améliorer ce qui pouvait laisser à désirer dans le premier opus. Rien de neuf, par conséquent, à part un scénario mieux ficelé, une héroïne plus fine, des lieux, des textures et des ennemis inédits. C'est peu et beaucoup à la fois. Si bien que si l'on s'arrête sur la forme, on peut éventuellement être déçu. Les bugs d'affichage sont, par exemple, une véritable plaie. En s'attardant sur le fond en revanche, sur l'histoire et ses rebondissements, on ne peut qu'apprécier car Tomb Raider 2 propose avant tout au pèlerin naïf et curieux de s'évader de la réalité le temps d'une partie, de partir à la rencontre d'une secte diabolique sur le Toit du monde et dans les rues de Venise. A-t-on jamais vu jeu plus dépaysant?

## db La nouvelle cinquième colonne

Je suis inquiet. J'ai lu que, pour que Squaresoft - et Sony - se décident à traduire en français de nouveaux chefs-d'œuvre de la trempe de Final Fantasy VII, il fallait que les ventes de ce titre dépassent les 130 000 unités rien que sur la France. Est-ce vrai? Si tel est le cas, pouvez-vous m'assurer que FFVII fait un carton en Europe, que je ne désespère pas de voir un jour un autre hit Squaresoft débarquer chez moi?

Nicolas P. de Marquette (59).

## FFVII fait un malheur en France

Que les fans du meilleur jeu de rôle de tous les temps se rassurent : FFVII fait un malheur dans l'Hexagone. Selon Sony, 150 000 pièces ont déjà été écoulées (ça en fait des petits veinards !). Et les ventes continuent de grimper ! Squaresoft et Sony Computer ont toutes les raisons d'être heureux. Il fallait impérativement que Final Fantasy VII remporte l'adhésion du plus grand nombre pour convaincre le développeur nippon de poursuivre sa conquête de l'Occident. C'est désormais chose faite. Il y a donc fort à parier que d'autres titres issus de son catalogue sortent dans les mois à venir en France. Nous vous tiendrons évidemment informés.

## Pour Square au pilori?

J'ai fait l'acquisition de FFVII la semaine dernière. Au bout de cinq minutes de jeu, j'ai failli le mettre à la poubelle. Je suis plutôt branché simulations de course, comme V-Rally, Formula One 97 et Porsche Challenge... Et pour être franc, la lecture des manuels d'utilisation me rebute. C'est pourquoi, au terme de ces cinq minutes de jeu, je me suis calmé et plongé dans le manuel, seul moyen selon moi de comprendre ce qui se passe à l'écran. Résultat des courses, j'ai passé sept heures à jouer le premier jour (jusqu'à 4 h du mat.). Du coup, la manette entre les mains, je me suis posé cette question : jouer aussi longtemps sans interruption peut-il poser des problèmes à ma console préférée?

Eric - ou appelez-moi Clad - de Port-Louis (56).

### Contre

db Je viens de fêter mes trente printemps, ce qui ne m'empêche pas d'être considérablement atteint par la maladie des jeux vidéo. J'ai, jusqu'à présent, approuvé vos critiques et partagé vos appréciations, mais là, je crois qu'il y a erreur. Final Fantasy VII, voilà la raison de mon courrier. Le jeu est certes original et les combats sont très proches des jeux de rôles en live sur plateau (comme Les Terres du milieu), les graphismes sont soignés et le scénario tient debout. Mais de là à en faire le jeu de l'année et lui accorder une note aussi incroyable, il ne faut pas pousser ! Ce jeu s'est peut-être vendu à deux millions d'exemplaires au Japon en un week-end, je serais tenté de dire à chacun sa culture. Je trouve les personnages très mal dessinés. Ils sont «carrés» et à moins d'appartenir à la «secte manga», je ne vois pas comment on peut apprécier ces guignols tout droit sortis de Goldorak ou de Dragon Ball Z, des séries animées à deux francs. De plus, la musique est crispante et il ne nous est pas possible de la supprimer. Sans compter qu'aller prendre un bain avec de gros messieurs à l'attitude ambiguë et devoir se déguiser en petite fille ne m'amuse pas du tout. Quant aux ennemis en forme de maison, alors là, c'est le pompon ! Mes amis et moi n'avons pu aller plus loin tant nous avons trouvé cela ridicule. Fort heureusement, ma situation (je travaille) me permet de supporter ce genre d'erreur de jugement de votre part. En revanche, les ados ayant un budget plus limité risquent d'être, pour certains, fortement déçus par votre engouement et la publicité faite autour de ce produit. Je me plais à penser que c'est lié à une simple question de goût et que votre intégrité reste intacte. Pour moi, ce jeu vaut à peine cinq. Nous verrons si les ventes suivent en France...

Fabrice dit Abe de Cheptainville (91).

Les personnages créés par Square seraient trop carrés... Décidément, l'un des plus grands développeurs de tous les temps déchaîne plumes et encres ces temps-ci. Il rachète les équipes de génie des concurrents, sort des titres qui se vendent à des millions d'exemplaires en une semaine, investit plus dans un jeu qu'un producteur français ne pourrait le faire pour un long métrage... De quoi effrayer, ou au moins dérouter les bonnes âmes. Nous le comprenons, comme nous comprenons que certains joueurs n'aient pas accroché à FFVII. L'erreur vient-elle de Sony Computer qui a positionné le jeu comme un jeu d'aventure et non comme un jeu de rôle dont les graphismes ne pouvaient égaler ceux de Tomb Raider en-dehors des phases de combat? Sommes-nous fautifs pour ne pas avoir suffisamment prévenu nos lecteurs qu'il s'agissait d'un RPG «nippon», avec tout ce que cela sous-entend? Nous ne pensons pas dans la mesure où les ventes suivent. Nous ne nions pas que FFVII soit plein de défauts inhérents, dirons-nous, au genre lui-même. Un RPG japonais a toujours eu un look particulier et bénéficie souvent d'une bande-son limite traumatisante. Il faut s'y faire, s'y habituer et passer outre l'esthétique pour savourer un scénario extraordinaire. Le succès du jeu suffit aussi, dans un sens, à nous donner raison. Pas de mystère, les mauvais jeux ne se vendent pas.

# GAGNEZ UN JEU RADIOACTIF PAR JOUR !

3615 PSNEWS
Le Serveur Officiel de PlayStation

ELECTRONIC ARTS®

© Electronic Arts tous droits réservés. Nuclear Strike est une marque de Electronic Arts ; Playstation est une marque de Sony Computer Entertainement Inc.

# 3615 PSNEWS

3615 PSNEWS : DES SOLUTIONS COMPLÈTES DE JEUX & DES ASTUCES INEDITES 24/24H

## ÉDITO

Encore bien des surprises

En ce début d'année 98, on est amené à s'interroger sur l'évolution de la gamme PlayStation. Alors que l'on commence à s'imaginer la PlayStation 2, la nouvelle vague de jeux PlayStation promet de nous surprendre. Car force est de reconnaître que depuis son lancement, la machine a su à plusieurs reprises nous étonner, preuve de la continuelle évolution dans la qualité des titres. Pas question de stagner. Pour preuve, les jeux forts de cette nouvelle année : Gran Turismo, Resident Evil 2, Metal Gear Solid ou bien encore Tekken 3 que nous vous présentons ce mois-ci dans sa version PlayStation. Bref, il y aura de quoi faire, au milieu des simulations de football qui seront légion, Coupe du Monde oblige. Toutefois les allergiques au ballon rond trouveront tout de même leur bonheur, l'année 98 vous réservant encore bien des surprises...

Jean-François Morisse

GÉNÉRIQUE

PlayStation **magazine N°16** Janvier 98

# TEKKEN 3, BEST-SELLER AVANT L'HEURE

**Une version terminée à seulement 30%, mais voici les premières images de Tekken 3 sur PlayStation ! Un hit en devenir.**

**Après le football, les courses auto, les Doom-like, Psygnosis s'essaie à la plate-forme avec Rascal, un jeu destiné résolument aux juniors.**

**Heart of Darkness, le jeu de plate-forme révolutionnaire de l'équipe française d'Amazing Studios sur PlayStation, c'est pour cet été !**

**Snow Racer'98, préparez vos skis pour dévaler les pentes enneigées des massifs montagneux. Peut-être le jeu de l'hiver 98 !**

**Une surprise ce mois-ci avec Bloody Roar à l'honneur. Un jeu de baston entre loup-garous qui ne manque pas de pêche.**

**Des versions longues consacrées à Final Fantasy VII, uniquement. Une solution pour que les dizaines de milliers de joueurs partis à l'aventure ne soient plus bloqués !**

Feed back 3
Abonnement 101 103
Le CD de démos 112
Petites Annonces 119

TRAVELLINGS


| | | | |
|---|---|---|---|
| AUTO DESTRUCT | 80 | NBA PRO'98 | 72 |
| BLOODY ROAR | 60 | NHL BREAKAWAY'98 | 84 |
| COOL BOARDERS 2 | 86 | SHADOW MASTER | 82 |
| MARVEL SUPER HEROES | 68 | SKULL MONKEYS | 76 |
| MONOPOLY | 78 | THE CLOCK TOWER | 88 |

# TAPE PAS SUR TES POTES !

## Mais tape 3615 VirginGames* et gagne une borne d'arcade MARVEL SUPER HEROES.

Sur PlayStation

**1er prix**

UNE BORNE D'ARCADE
UN JEU ET UNE FIGURINE

**2e au 50e prix**

UN JEU ET UNE FIGURINE

**51e au 100e prix**

UNE FIGURINE SPIDER-MAN

Photos non contractuelles.

CAPCOM

Virgin INTERactive

PlayStation

3615 VIRGIN GAMES* Astuces, infos, cadeaux.

08 36 68 94 95*

*2,23 F la minute

© CAPCOM U.S.A., Ltd. 1997. ALL RIGHTS RESERVED. MARVEL, MARVEL SUPER HEROES and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc and are used with permission.
Copyright ©1997 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD.
Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
© PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computers Entertainment.

Photo : Archive Photos

REFLEXION FAITE

# 5 nouveaux Micromania !

## ITALIE 2
## NOYELLES-GODAULT
## IVRY GRAND CIEL
## ROUEN ST-SEVER
## REIMS CORMONTREUIL

# Les TOPS PlayStation sont chez Micromania

## Crash Bandicoot 2

Crash est de retour pour notre plus **grand plaisir** ! Vous pouvez désormais plonger, glisser, grimper et nager dans un **univers** entièrement en **3D**. Cette suite, **deux fois plus vaste**, se déroule sur **30 niveaux** avec **plusieurs angles de vue** disponibles.

TOP

**GRATUIT**

**Le catalogue PlayStation N°8**
**36 pages couleurs disponible chez Micromania !!**

## Les Boucliers de Quetzacoatl
Les Chevaliers de Baphomet II

TOP

Dans ce **jeu d'aventure en SVGA** et au style «dessin animé», vous devrez aider **Georges** et son amie journaliste **Nico**. Elle découvre, suite à **une enquête, un artefact religieux.** Après expertise, ils vont vivre une **aventure palpitante** : ils voyageront **d'Europe en Amérique Centrale...**

TOP

## TIME CRISIS
PlayStation

Le plus grand jeu de tir d'arcade arrive sur la PlayStation. Sur **6 niveaux**, éliminez tout ce qui bouge ! Grâce au **PISTOLET** de chez Namco vous aurez vraiment des **sensations nouvelles !** Cachez-vous derrière les voitures, les murs, les caisses de bois.....

## TOMB RAIDER II
STARRING LARA CROFT

TOP

La **belle Lara** reprend du service contre une secte mystérieuse, à la recherche de la **relique «Dague de Xian»**. Baladez-vous dans 5 **univers** subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet. Lara pourra utiliser **2 objets en même temps**, conduire des engins, de **nouvelles armes**, de **nouveaux monstres**. Les milliers de fans qui la connaissent seront **encore plus ébahis** devant sa beauté.

## ALERTE ROUGE

TOP

La **référence** en matière de **jeu de stratégie** arrive pour votre **console** : des **missions toujours plus variées**, des **unités beaucoup plus spécialisées**, des **scénarios bien plus diversifiés.**

## STREET FIGHTER EX plus α

TOP

**STREET FIGHTER EX + ALPHA** est enfin là ! **Entièrement réalisé en 3D,** les mouvements et les enchaînements, basés sur de la **Motion Capture**, sont **beaucoup plus réalistes.** D'une **jouabilité à toute épreuve**, voici la renaissance d'une saga mythique !

## MOTO RACER

TOP

**Moto Racer** débarque sur **PlayStation !** Participez à des **courses torrides seul ou à 2** sur 10 tracés différents, en cross et sur circuits. Effectuez vos propres figures de styles et **wheelings** !

# LA PLAYSTATION +1 manette

# 990F*

**NOUVEAU SERVICE !**

**Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64**

* Voir conditions à la caisse

**GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX**

# MICROMANIA

## LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

**TOP**

*Fighting Force est le jeu qui manquait à votre Console !*

***Beat'm all entièrement en 3D temps réel,*** *vous dirigez 1 des 4 personnages proposés dans un jeu où* ***l'interactivité est poussée à son extrême.*** *À vous de choisir une des fins proposées pour arriver à la victoire !*

**TOP**

*Un jeu de* ***plateforme*** *d'une* ***richesse rare*** *:* ***décors*** *en* ***3D,*** ***graphismes et personnages*** *et surtout* ***l'atmosphère particulière*** *qui s'en dégage. Vous incarnez* ***ABE, un être étrange*** *qui doit s'échapper de l'endroit où il travaille sous peine de se voir* ***transformer en hamburger,*** *et vous devrez aussi délivrer, avec votre* ***compagnon ELUM, 99 de ses congénères dans des grottes, des forêts, des déserts...***

* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 janvier 98

# LES MICROMANIA

**MICROMANIA ITALIE 2** NEW
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2
(À côté de Grand Optical)
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

**MICROMANIA IVRY GRAND CIEL** NEW
Centre ccial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 45 15 12 06

**MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL** NEW
Centre Ccial Cora Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

**Ouverts tous les dimanches**

**MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

**MICROMANIA BVD DES ITALIENS**
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
DANS LES NUAGES

**MICROMANIA MONTPARNASSE**
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

**MICROMANIA LA DÉFENSE**
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

**MICROMANIA PARINOR**
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

**MICROMANIA LES ULIS 2**
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

**MICROMANIA ÉVRY 2**
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

**MICROMANIA ROSNY 2**
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

**MICROMANIA LES ARCADES**
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

**MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

**MICROMANIA VÉLIZY 2**
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

**MICROMANIA BELLE ÉPINE**
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

**MICROMANIA NOYELLES-GODAULT** NEW
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault

**MICROMANIA ROUEN St-SEVER** NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever
Tél. 02 32 18 55 44

**MICROMANIA SAINT-QUENTIN**
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

**MICROMANIA CERGY**
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

**MICROMANIA CRÉTEIL**
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

**MICROMANIA TOULOUSE**
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

**MICROMANIA AVIGNON**
Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

**MICROMANIA MONTPELLIER**
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

**MICROMANIA GRAND-VAR**
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

**MICROMANIA CAP 3000**
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

**MICROMANIA NICE-ÉTOILE**
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

**MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

**MICROMANIA LYON ST-PRIEST**
Galerie Auchan - 69800 Lyon St-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

**MICROMANIA EURALILLE**
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

**MICROMANIA LILLE V2**
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

**MICROMANIA STRASBOURG**
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

**MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE**
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9 H À 19 H

**3615 MICROMANIA**
**Tout le catalogue des jeux**
(1,29 F. la minute)

**GRATUITE**
**avec le 1er achat !**
***De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !***

* Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

# Tekken 3

## Il arrive...

**Annoncé depuis plus d'un an, Tekken 3 arrive enfin. PlayStation Mag vous livre en exclusivité mondiale les premières images de la version PlayStation du titre. Attention, le jeu n'est toutefois terminé qu'à 30%, ce qui laisse présager du meilleur pour la suite. Il ne nous reste plus qu'à attendre la sortie de ce futur hit, en septembre prochain.**

*Par Jean-François Morisse*

Paul conserve bien évidemment ses coups fétiches.

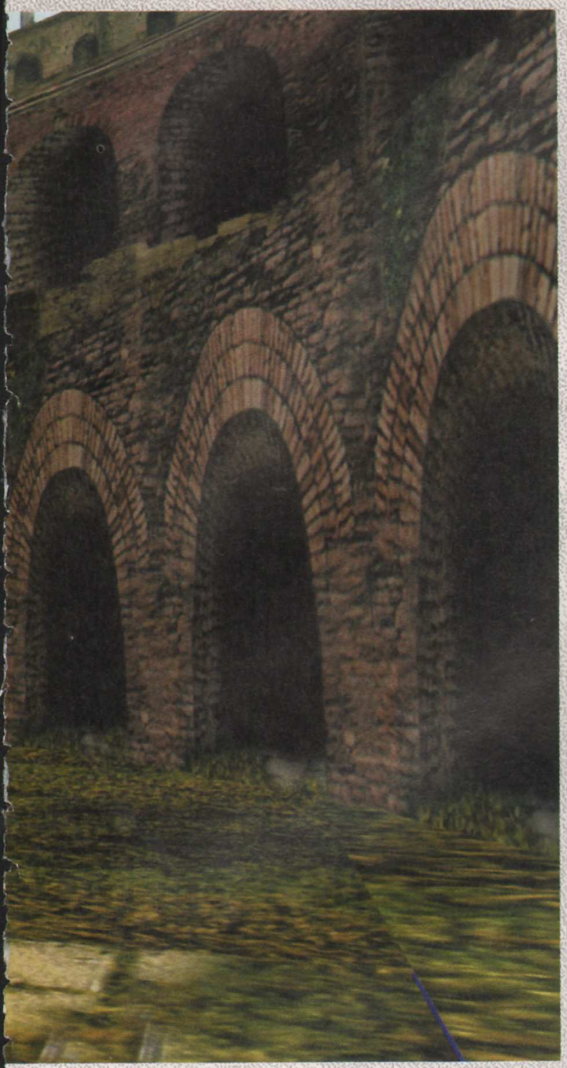
## Attention

Photos issues d'une version du jeu terminée à 30%

## Paul Phoenix

A 46 ans, quelques années avant la retraite, Paul apprend que le troisième tournoi du King of the Iron Fist va avoir lieu. Persuadé d'être le meilleur combattant au monde, il ne résiste pas à l'envie d'y participer. 19 ans après le second tournois, il risque d'avoir du mal, papy !

**Genre :** Combattant à sang chaud
**Nationalité :** Américaine
**Taille / Poids :** 187 cm / 84 kg
**Occupation :** Aucune. Le rêve !
**Hobby :** Les motos
**Aime :**
Les pizzas et sentir l'essence...
**Déteste :** Les autoroutes au Japon



Considéré par beaucoup comme le meilleur jeu de combat de la PlayStation aux côtés de Street Fighter Ex + Alpha et Bloody Roar, Tekken constitue aujourd'hui une référence. Alors, lorsque le troisième volet de cette saga épique est en chantier sur PlayStation, toute la question est bien entendu de savoir ce que vaudra la version console par rapport à son homologue en arcade. Une fois encore, préparez-vous à en prendre plein les dents. Autopsie d'un futur hit.

Contrairement à des séries comme Les feux de l'Amour ou Beverly Hills 9021, le scénario n'est certainement pas le point fort des jeux de combat. Mais tout le monde ne peut pas être aussi brillant, aussi stimulant diront certains, qu'une bonne série télévisée made in US. Et puis on le sait, on le dit, les jeux vidéo ne sont pas là pour éduquer. Brenda, Brandon, Dylan, Victor, Nikky et Jack se chargeront de l'affaire, ce qui nous laisse présager des jours heureux, ou en tout cas niaiseux. Cela pour vous introduire au monde de Tekken 3 et à son histoire, qui fait suite (avec une appréciable logique) à celle du précédent épisode.

## On prend les mêmes...

Le duel Heihachi contre Kazuya, le père contre le fils, n'est pas près de s'achever. Après avoir séduit la belle Jun Kazama (Tekken 2), le diabolique Kazuya s'est enfui. De cette union peu ordinaire est né un enfant, Jin, qui très vite marche dans les traces de son père. Jin Kazama (et non Mishima) est un adepte des arts martiaux. Il faut dire qu'il y a de sérieux antécédents dans la famille. Un beau jour, Jun disparaît après avoir affronté le mystérieux "Dieu du Combat" que Jin - comme Heihachi - soupçonne d'être Kazuya. Afin de provoquer cet étrange "dieu des dieux", Heihachi, à qui on ne la fait pas, organise le troisième tournoi du King of the Iron Fist, une super fiesta où tout le monde se met de grands coups dans la tronche. Les amateurs de borne d'arcade retrouveront donc ici un scénario en

## Jin Kazama

Le fils de Kazuya Mishima et de Jun Kazama ! Un sacré cocktail ! Après la mort de sa mère, il rejoint son grand-père Heihachi Mishima dans le seul but de s'entraîner et de vaincre le "Dieu du Combat", probablement son père, soupçonné d'avoir assassiné Jun.

**Genre :** L'éclair fatal
**Nationalité :** Japonaise
**Taille / Poids :** 180 cm / 75 kg
**Occupation :** Pratiquant d'arts martiaux
**Hobby :** Se baigner en forêt
**Aime :** Les préceptes de sa mère
**Déteste :** Décevoir les autres

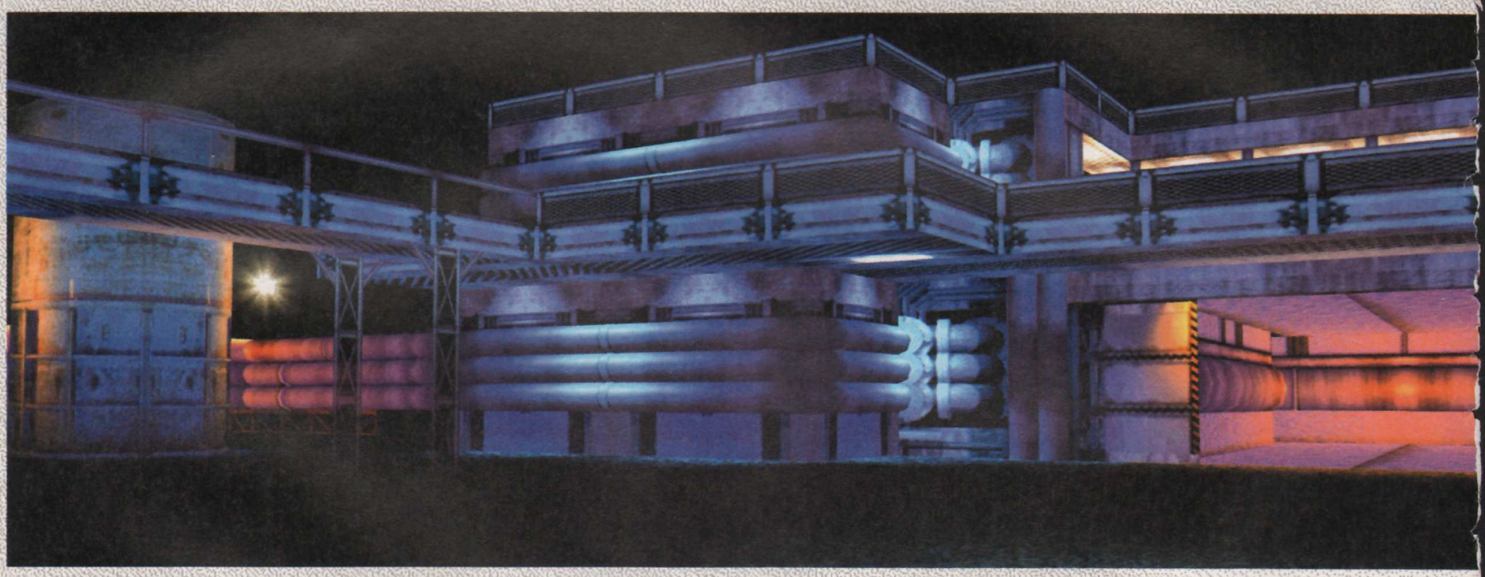
# Le jeu devrait être disponible au mois de septembre.

## Forest Law

Le fils de Marshall Law est un grand ami de Paul Phoenix. Les deux combattants s'entraînent ensemble et Paul, convaincu du fort potentiel du rejeton, l'emmène avec lui lors du troisième tournoi du King of the Iron Fist. Une promenade de santé...

**Genre :** Le dragon flamboyant
**Nationalité :** Américaine
**Taille / Poids :** 177 cm / 66 Kg
**Occupation :** Second maître du dojo de son père
**Hobby :** Le shopping (!)
**Aime :** Les cartes de crédit
**Déteste :** Monter avec Paul en moto

Un classique du genre.



Petit quizz : qu'en a un qui va avoir mal. Qui?

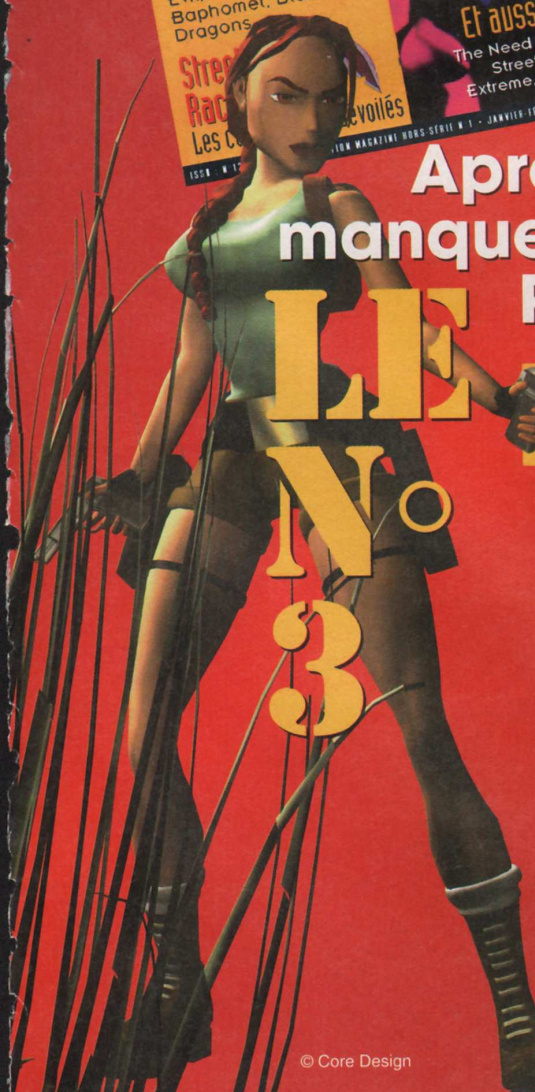
## Lei Wulong

Sosie de Jacky Chan, Lei Wulong est avant tout un super flic comme on n'en fait plus. Après avoir pourchassé Bruce (souvenez-vous de Tekken 2), Lei revient dans la course du King of Iron Fist. C'est Heihachi qui le convainc d'y participer pour d'obscures raisons.

**Genre :** Super flic
**Nationalité :** Chinoise
**Taille / Poids :** 175 cm / 65 kg
**Occupation :** Policier
**Hobby :** Les films
**Aime :** Les produits Sony (il apparaît d'ailleurs dans une publicité du constructeur !)
**Déteste :** Le crime en général

# Le nouveau Hors-Série de PlayStation MAGAZINE

## Après 2 numéros épuisés ne manquez pas le prochain Hors-Série PlayStation Magazine



## LE N°3

## En vente le 16 janvier

**Les solutions complètes de**

- Tomb Raider II
- L'Odyssée d'Abe
- Castlevania
- Les Chevaliers de Baphomet 2
- Bloody Roar
- Crash Bandicoot 2
- Colony Wars
- Duke Nukem 3D... et encore bien d'autres !
- Et tous les secrets inédits de Final Fantasy VII

# Bientôt épuisé !

© Core Design

Eddy et Hwoarang, deux petits nouveaux en face à face.

## Nina Williams

Nina n'a pas changé ! Il faut dire qu'une Nina de 45 ans aurait été un peu moins sexy. Tout le monde ne s'appelle pas Catherine Deneuve. Bref, après avoir été conservée dans la glace, la belle Nina revient pour assassiner Jin Kazama. On lui souhaite bon courage, le gars n'ayant pas l'air commode.

**Genre :** Assassinat silencieux
**Nationalité :** Irlandaise
**Taille / Poids :** 161 cm / 49 kg
**Occupation :** Tuer Kazama
**Hobby :** Soigner son amnésie
**Aime :** Ne sais plus trop
**Déteste :** Ne sais pas plus trop non plus

## Yoshimitsu

Yoshimitsu travaillait avec le Docteur Boskonovitch sur des recherches scientifiques visant à améliorer la vie. Un jour, le docteur, pris d'un accès de folie, lui demande de ramener le sang de Kazuya Mishima afin de ressusciter sa défunte fille. Yoshimitsu accepte avant de finir complètement rouillé à force de ne rien faire.

**Genre :** Ninja de l'espace
**Nationalité :** Aucune
**Taille / Poids :** 178 cm / 63 kg
**Occupation :** Chef du parti Manji
**Hobby :** Regarder des combats de sumo
**Aime :** Les centres de jeu
**Déteste :** Les criminels et les joueurs qui ne savent pas perdre

tout point identique sur PlayStation. On pouvait s'en douter, les seules incertitudes relevent du domaine technique

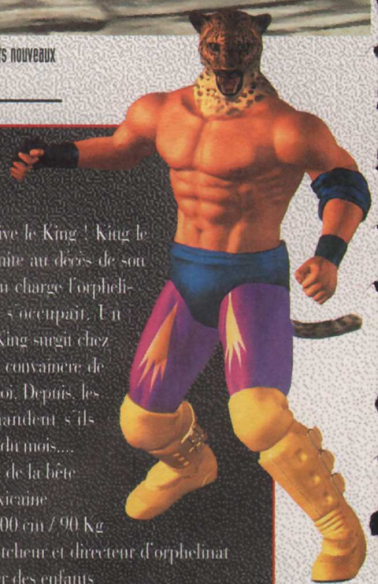
# Avec ou sans carte mémoire?

La PlayStation est-elle oui ou non techniquement capable de supporter une adaptation digne de ce nom de Tekken 3? La question a été une des principales préoccupations des développeurs de chez Namco. On a ainsi parlé d'une cartouche additive de mémoire qui viendrait pallier aux éventuelles faiblesses de la console (en ce qui concerne la Ram, par exemple) par rapport à la carte système 12, qui sert de support au jeu en arcade et qui gère un très grand nombre de polygones à une très grande vitesse. Mais, on le sait aujourd'hui de façon certaine, il n'en sera rien. Tekken 3 tiendra sur un disque unique et ne sera pas accompagné d'un quelconque gadget visant à booster les capacités de la machine. C'est une véritable prouesse de programmation, qui explique aussi le fait que cette version PlayStation se soit faite attendre. Avant le 12 décembre dernier, Namco n'avait jamais fait l'annonce officielle d'une version PlayStation de son hit d'arcade. Mais depuis, Mike Fischer, Directeur du marketing chez Namco (US) a déclaré "Tekken 3 montrera de quoi la PlayStation est réellement capable". On attend de voir pour juger, mais on se doute que pour ce hit en puissance Namco n'a pas vraiment le droit à l'erreur.

# Du pareil au même

Pour Namco, l'enjeu est de taille car l'image de marque de la société se joue sur des titres de ce calibre. Tekken représente, selon l'éditeur, la meilleure vente de jeu de combats de tous les temps. On parle ici évidemment des

## King



King est mort... Vive le King ! King le second a décidé, suite au décès de son père, de prendre en charge l'orphelinat dont celui-ci s'occupait. Un beau jour, Armor King surgit chez lui et parvient à le convaincre de participer au tournoi. Depuis, les orphelins se demandent s'ils mangeront à la fin du mois....

**Genre :** La colère de la bête
**Nationalité :** Mexicaine
**Taille / Poids :** 200 cm / 90 kg
**Occupation :** Catcheur et directeur d'orphelinat
**Hobby :** S'occuper des enfants
**Aime :** Boire de la bière avec Armor King
**Déteste :** Voir un enfant pleurer

Nina ne perd pas ses bonnes habitudes.

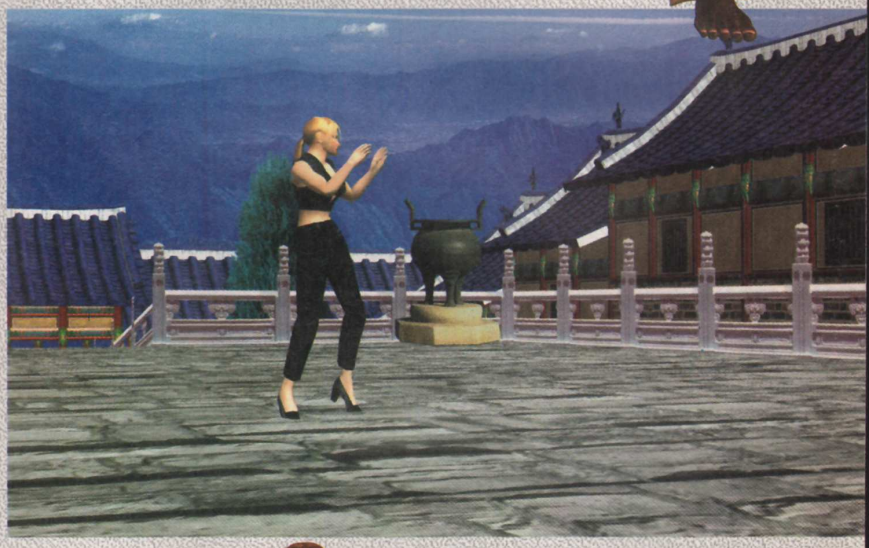
deux épisodes cumulés. Ce troisième épisode, technologiquement plus abouti, devrait ainsi se placer aisément parmi les meilleures ventes de l'année 98. C'est même une certitude selon Jesse Taylor, Directeur du service Recherches et Développements chez Namco (US) : "Les joueurs veulent une adaptation parfaite du hit d'arcade, et ils ne seront pas déçus". Reste maintenant à savoir quand cette version sera disponible... Au Japon comme aux Etats-Unis, on parle du printemps prochain, probablement mars, alors qu'en France, Sony C.E.E. prévoit une sortie pour le mois de septembre prochain. Le temps d'adaptation de la version 60 Mhz aux machines Pal 50 Mhz expliquant en partie ce décalage des sorties. Toutefois, on parle aussi, sans trop y croire car il faut rester lucide, d'une éventuelle sortie mondiale pour le printemps... Quoi qu'il en soit, Tekken 3 est, avec Gran Turismo dont nous vous parlions le mois dernier, Resident Evil 2 et Metal Gear Solid, un des jeux les plus attendus de la PlayStation. En attendant de vous éclater, au sens propre comme au figuré, restent ces premières images de la version PlayStation. L'arcade bientôt à portée de pads...

## Eddy Gordo

Jeune Brésilien plein d'espoir, Eddy était aussi le fils d'un riche et honnête (quelle association de mots !) industriel. Ce dernier fut un jour assassiné par les narco-trafiquants. Eddy se cacha alors en prison où il apprit la capoeira. Huit ans plus tard, il se décida à participer au tournoi afin de s'entraîner et venger, un jour, son père.

**Genre :** Vengeur
**Nationalité :** Brésilienne
**Taille / Poids :** 188 cm / 75 kg
**Occupation :** Aucune
**Hobby :** La vengeance
**Aime :** Le pouvoir
**Déteste :** Le manque de pouvoir

Une scène que l'on verra souvent.



## Ling Xiaoyu

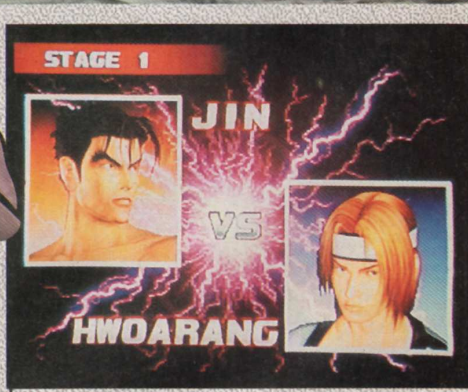
La petite jeunette du jeu ! A 16 ans, Ling aime les parcs d'attractions et les fêtes. Du coup, elle se dit qu'il serait bien de construire un centre de loisirs gigantesque ! Ben tiens. Heihachi ayant l'argent, elle décide de le menacer pour le convaincre d'investir. On est fauché à 16 ans... Celui-ci lui promet donc de la payer si elle parvient à gagner le tournoi du King of Iron Fist.

**Genre :** Les grands esprits de la Chine
**Nationalité :** Chinoise
**Taille / Poids :** 157 cm / 42 kg
**Occupation :** Collège
**Hobby :** Les parcs de loisirs, les fêtes !
**Aime :** Le canard laqué
**Déteste :** Les mariés, comme un peu tout le monde

## Hwoaran

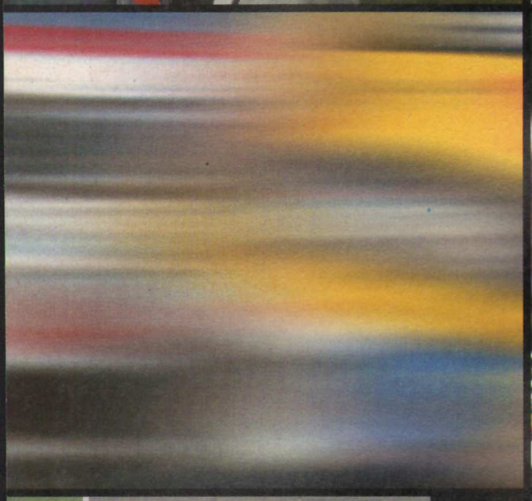
Disciple du dojo de Baek (Tekken 2), Hwoarang est avant tout le leader d'une bande de malfrats. Mais un jour, Kazuya Mishima rend visite à son maître et le trucide. Hop, hop : a pu Baek. Fou de rage, Hwoarang décide alors de retrouver l'assassin et de venger son maître.

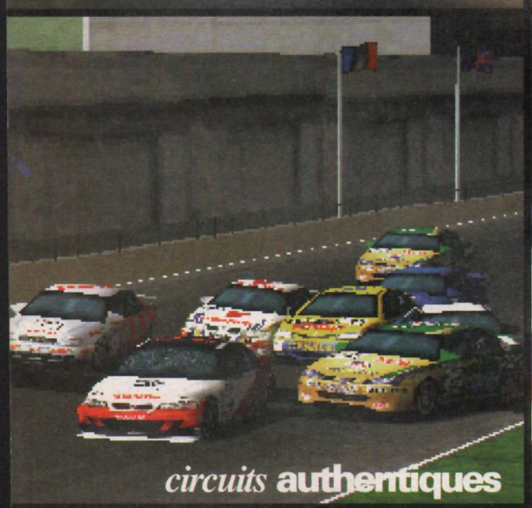
**Genre :** La loi du sang
**Nationalité :** Coréenne
**Taille / Poids :** 183 cm / 68 kg
**Occupation :** Leader d'une bande de malfrats
**Hobby :** Le sport en général
**Aime :** Le rock'n roll
**Déteste :** Le style de Mishima et Jin Kazama

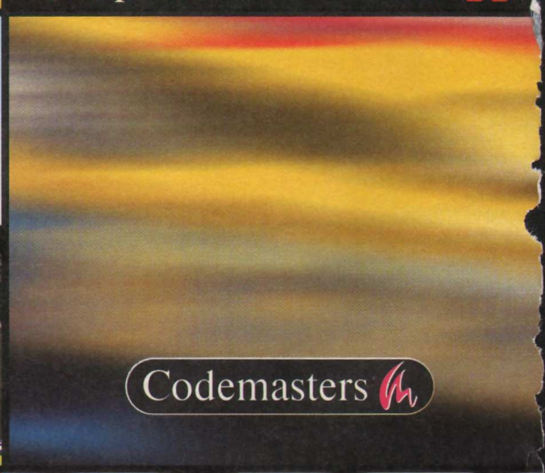



Présentation du match. Electrique !

**Editeur : Namco**
**Disponibilité : septembre 98**








LE JEU OFFICIEL DU RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

TOCA

# TOUTE LA HARGNE DU PILOTAGE

www.touringcar.com

Circuits, voitures et pilotes officiels du Championnat 97

Vue du pilote «dynamique» spectaculaire

Jouable à 2 (8 en réseau sur PC), écran divisé horizontal ou vertical

Collisions spectaculaires avec incidences mécaniques

Météo variable agissant sur la visibilité et la tenue de route

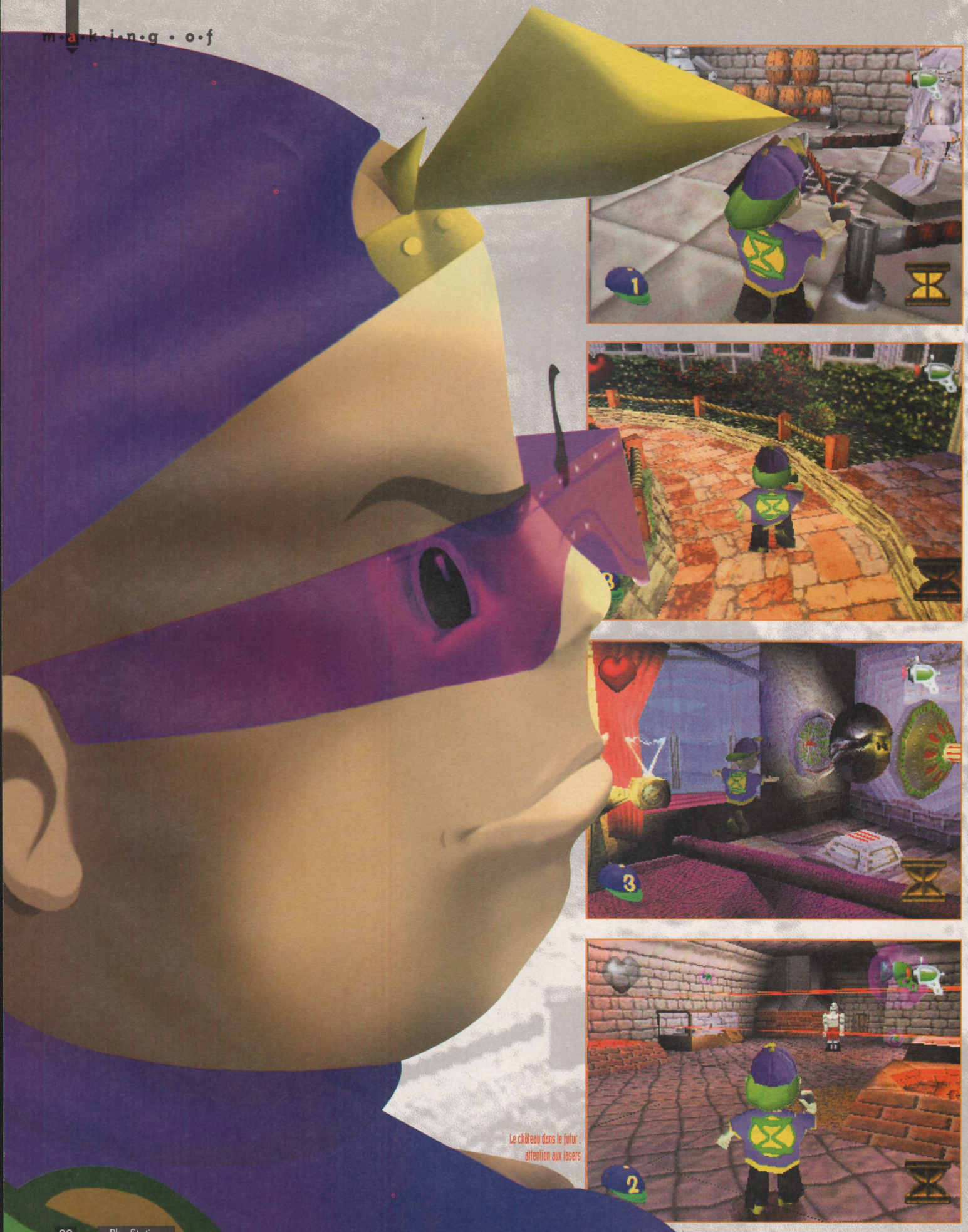
PC CD-ROM Windows 95

PlayStation

Codemasters

LE JEU OFFICIEL DU RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

TOCA



Le château dans le futur : attention aux lasers

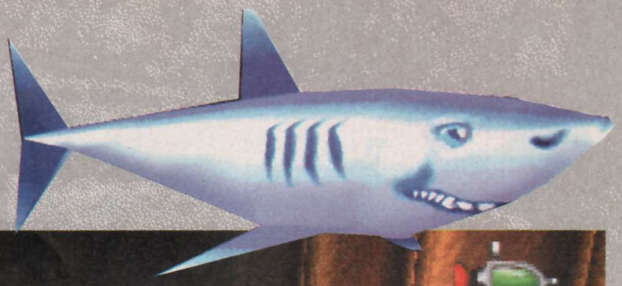
# Rascal

Par Grégory Szriftgiser

## Quand Psygnosis s'essaie au jeu de plates-formes.

La déferlante de Noël et de la fin de l'année ne semble perturber en rien le rythme de l'éditeur anglais, qui se lancera bientôt dans la plate-forme 3D temps réel. Déjà impressionnant techniquement, Rascal suivra-t-il la qualité des hits de Psygnosis?

**EDITEUR :** Psygnosis
**DATE DE SORTIE**
mars 1998

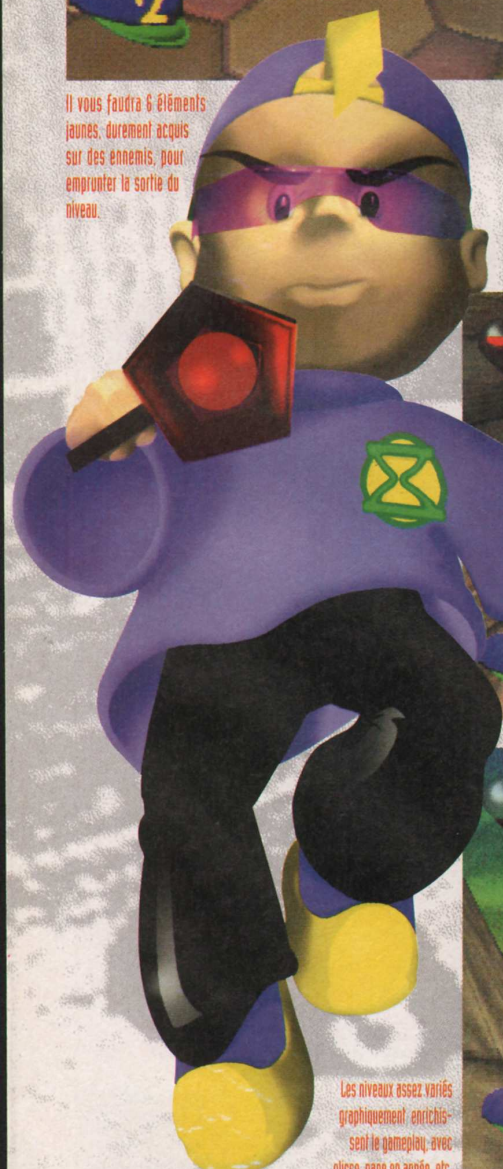


# Je veux voir mon Papa

Rascal, le héros que vous aurez à guider tout au long de l'aventure, a un père qui est un sacré génie : le professeur Clockwise. Il a inventé une machine à remonter le temps, et alors qu'il s'apprête à y apporter la dernière touche, survient Chronon. Ce démon du temps, en bon grand méchant, kidnappe Papa, qui a à peine le temps de lancer un pistobulle à Fiston avant que le passage temporel ne se referme. C'est ainsi armé que vous vous lancerez à la poursuite de votre argent de poche, espérant bien grâce à cette arme apparemment anodine, envoyer tous ceux qui se mettront en travers de votre route dans une autre dimension.

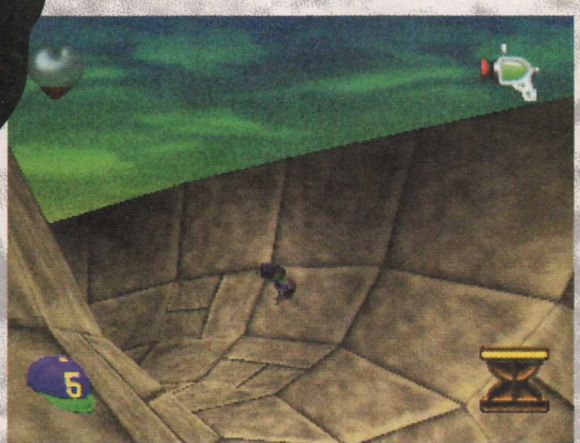
# Pour s'émerveiller

Destiné aux 8-12 ans, Rascal mise sur une réalisation de qualité. L'univers en 3D, dans lequel on peut se déplacer librement, s'étalera sur 18 niveaux répartis en 6 mondes, avec une vitesse d'animation à 50 images / seconde pour 232 000 couleurs simultanément à l'écran ! Des effets de lumière omniprésents, ajoutés à des textures impressionnantes aux reflets métalliques ou transparents, créent une ambiance presque féerique. Les personnages du jeu ont été façonnés par Jim Henson, créateur du Muppet Show, et leur modélisation est efficace, comme la construction des premiers niveaux auxquels nous avons pu jouer. Le soft est encore amené à changer, et il sera ainsi possible d'upgrader votre arme, de faire des mouvements lents comme dans Tomb Raider, etc. Un principe de jeu simple mais efficace : nous verrons lors du test si Rascal tient toutes ses promesses !



Il vous faudra 6 éléments jaunes, durement acquis sur des ennemis, pour emprunter la sortie du niveau.

Prochain titre de Psygnosis, Rascal s'éloigne un peu des habitudes de cet éditeur. Prévu pour des joueurs assez jeunes, Rascal est en effet un pur jeu de plate-forme, ce qui nous change des Destruction Derby, WipEout et autres Colony Wars. Déjà bien finalisé, il dispose de quelques avantages de taille.



Les niveaux assez variés graphiquement, enrichissent le gameplay, avec glisse, nage en apnée, etc.

Votre seule et unique arme est ce pistolet à bulles, qui projette les ennemis dans une dimension parallèle.

# STARGAMES

10,RUE ASTRID-7600 PERUWELZ(BELGIQUE)

**TEL:0032(0)69777166**

OUVERT Du Lundi au Vendredi de 13 h A 19h. LE SAMEDI DE 10h A 19h

Tarif ci-dessous, valable uniquement pour la vente par correspondance.

## JEUX PLAYSTATION-JEUX NEUFS

| | FRANC FRANCAIS | BELGE |
|---|---|---|
| ACTUA SOCCER 2 | 329 | 1999 |
| ADIDAS powersoccer 2 | 299 | 1799 |
| ALERTE ROUGE | 329 | 1999 |
| APOCALYPSE | 329 | 1999 |
| AIR COMBAT 2 | 299 | 1799 |
| AIR RACE | 309 | 1850 |
| CHEVALIER | 299 | |
| BAPHOMET 2 | | 1799 |
| COOL | 325 | |
| BORDER 2 | | 1950 |
| COLONY WARS | 329 | 1999 |
| COURIER CRISIS | 309 | 1850 |
| CRITICAL DEPTH | 329 | 1999 |
| CRASH | 299 | |
| BANDICOOT 2 | | 1799 |
| CROC | 319 | 1899 |
| DEVIL DECEPTION | 290 | 1750 |
| DISCWORLD II | 329 | 1999 |
| DBZ FINAL BOUT | 299 | 1799 |
| DUKE NUKEM 3D | 329 | 1999 |
| DYNASTYWARRIOR | 309 | 1850 |
| ELRIC | 329 | 1999 |
| EVERYBODY GOLF | 329 | 1999 |
| FELONY 11-79 | 329 | 1999 |
| FIFA 98 | 309 | 1850 |
| FINAL FANTASY 7 | 329 | 1999 |
| FIGHTER IMPACT | 329 | 1999 |
| FIGHTING FORCE | 309 | 1850 |
| FORMULA KARTS | 329 | 1999 |
| FORMULA ONE 97 | 329 | 1999 |
| G-POLICE | 329 | 1999 |
| GRANDTHREFAUTO | 329 | 1999 |
| HERC'ADVENTURE | 329 | 1999 |
| HERCULES | 299 | 1799 |
| ISSS PRO | 329 | 1999 |
| JERSEY EVIL | 329 | 1999 |
| JUDGE DREDD | 329 | 1999 |
| KART INDY CAR | 269 | 1599 |
| KING OF FIGHT. 96 | 329 | 1999 |
| LUCKY LUKE | 299 | 1799 |
| MAGELAYER | 329 | 1999 |
| MDK | 339 | 2049 |
| MARVEL HERO | 325 | 1950 |
| MONOPOLY | 325 | 1950 |
| MORTALKOMBAT | 329 | |
| MYTHOLOGY | | 1999 |
| MOTO RACER | 319 | 1899 |
| NAMCO MUSEUM V.5 | 269 | 1599 |
| NASCAR 98 | 309 | 1850 |
| NBA LIVE 98 | 309 | 1850 |
| NHL 98 | 309 | 1850 |
| NIGHTMARE | 299 | |
| CREATURE | | 1799 |
| NUCLEAR STRIKE | 319 | 1899 |
| ODDWORLD | 329 | 1999 |
| PEAK PERFORMANCE | 325 | 1950 |
| PGA TOUR 98 | 309 | 1850 |
| POWERBOATRACING | 329 | 1999 |
| QUAKE | 329 | 1999 |
| RAPID RACER | 299 | 1799 |
| RASCAL | 329 | 1999 |
| RIVEN | 329 | 1999 |
| RESIDENT EVIL | 325 | |
| DIRECTOR CUP | | 1950 |
| RISK | 325 | 1950 |
| ROCKNROLL RACING2 | 329 | 1999 |
| SANFRANCISCO RUSH | 329 | 1999 |
| SHADOW MASTER | 290 | 1750 |
| SPICE WORLD | 290 | 1750 |
| STAR TREK ACADEMY | 329 | 1999 |
| STREETFIGHT.EX+ | 329 | 1999 |
| SUPERPANG COLLECT. | 329 | 1999 |
| TEST DRIVE 4 | 309 | 1850 |
| TETRIS | 325 | 1950 |
| TIME CRISIS+GUN | 499 | 2999 |
| TOMB | 309 | |
| RAIDER 2 | | 1850 |
| TOSHINDEN 3 | 299 | 1799 |
| TOTAL DRIVING | 329 | 1999 |
| TOURING | 329 | |
| CAR | | 1999 |
| V-RALLY | 319 | 1899 |
| WARHAMER 2 | 329 | 1999 |
| Z | 309 | 1850 |

## PROMO...PROMO...PROMO...PROMO...PROMO...PROMO...PROMO...PROMO...

| | | |
|---|---|---|
| ACTUA SOC. EDITION | 169 | 999 |
| AIR COMBAT | 149 | 899 |
| ALIEN TRILOGY | 149 | 899 |
| BATTLE SPORT | 169 | 999 |
| BUST A MOVE 2 | 149 | 899 |
| CRUSADER NO REM. | 169 | 999 |
| DARKLIGHTCONFLIC | 169 | 999 |
| DESTRUCTION DERBY | 149 | 899 |
| EARTHWORM JIM 2 | 169 | 999 |
| FADE TO BLACK | 149 | 899 |
| GRID RUNNER | 169 | 999 |
| MACHINE HUNTER | 225 | 1350 |
| PERFECT WEAPON | 169 | 999 |
| PANDEMONIUM 2 | 275 | 1650 |
| RAYMAN | 149 | 899 |
| RIDGE RACER | 149 | 899 |
| STAR GLADIATOR | 169 | 999 |
| TEKKEN | 149 | 899 |
| TEST DRIVE OFFROAD | 169 | 999 |
| TOMB RAIDER | 249 | 1499 |
| TOSHINDEN | 149 | 899 |
| TRACK AND FIELD | 169 | 999 |
| TRUE PINBALL | 149 | 899 |
| WIPE OUT | 149 | 899 |
| WORMS | 149 | 899 |
| PAD COLOR EDGE | 99 | 599 |
| PAD COMMANDER | 89 | 549 |

BON DE COMMANDE A RETOURNER A STARGAMES 10, rue ASTRID 7600 PERUWELZ(BELGIQUE)

| TITRES | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| FRAIS DE PORT(PAR 2 JEU+25FF OU 150FB..... CONSOLE 60FF OU 360FB) CONTRE REMBOURSEMENT: FRAIS DE PORT+50FF OU 300FB | |
| TOTAL | |

NOM:.....

PRENOM:.....

ADRESSE:.....

.....

VILLE:.....

Code postal:.....

PAYS:.....

TEL:.....

PAIEMENT:

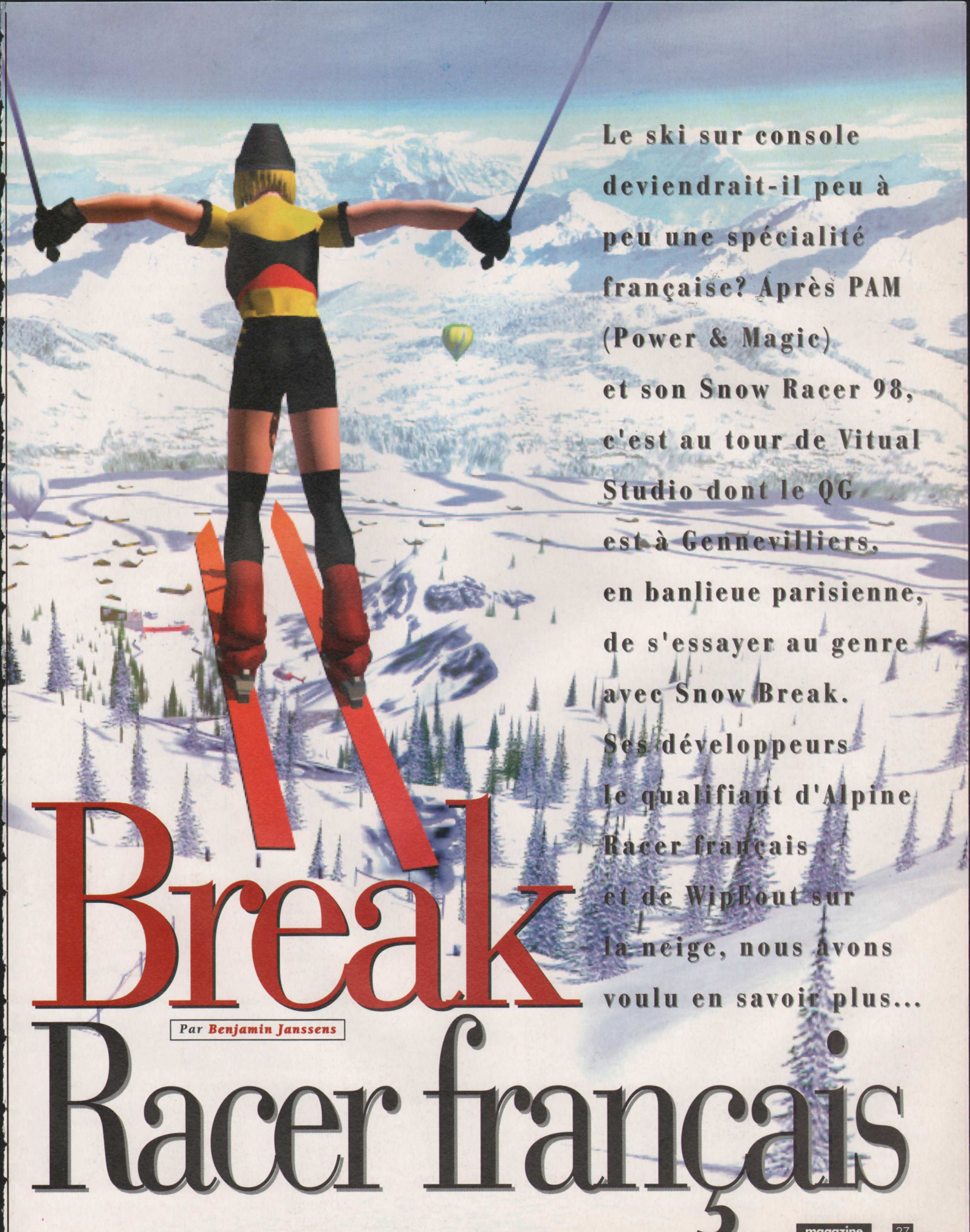
☐ PAR CHEQUE

☐ CONTRE REMBOUSEMENT

TOUS NOS PRIX SONT VALABLES UNIQUEMENT EN VENTE PAR CORESPONDANCE ET DANS LA LIMITES DES STOCKS DISPONIBLES

PSM 01/98

# Snow L'Alpine



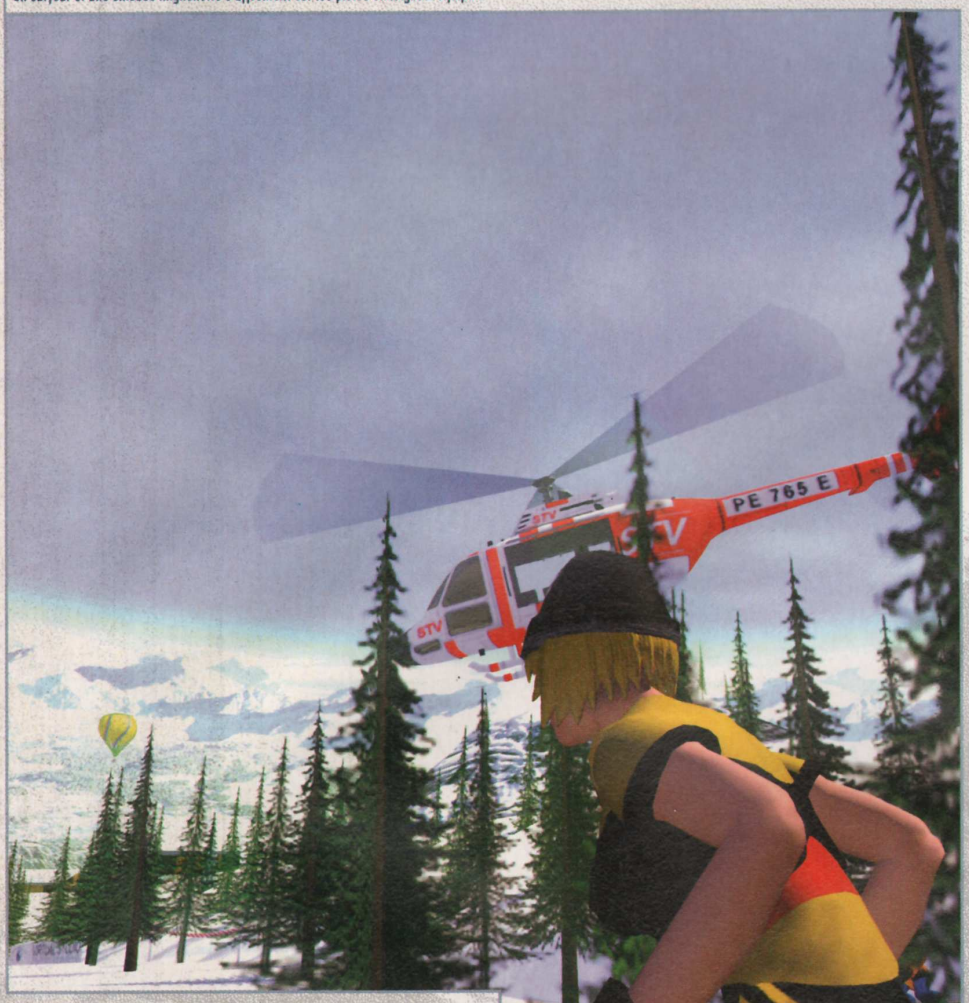
# Snow Break

## Racer français

**Le ski sur console deviendrait-il peu à peu une spécialité française? Après PAM (Power & Magic) et son Snow Racer 98, c'est au tour de Vitual Studio dont le QG est à Gennevilliers, en banlieue parisienne, de s'essayer au genre avec Snow Break. Ses développeurs le qualifiant d'Alpine Racer français et de WipEout sur la neige, nous avons voulu en savoir plus...**

Par **Benjamin Janssens**

Le jeu s'ouvre sur une séquence en images de synthèse ! Un surfeur et une skieuse mignonette s'affrontent sur les pistes enneigées. Sympa !



Snow Break propose des pistes au design et à la topographie excessivement variés.

franc succès remporté par ce soft original, Atari vint nous voir pour nous convaincre d'en faire une conversion pour la Jaguar. En 1995, les consoles nouvelle génération pointant le bout du nez, nous ne pouvions pas nous arrêter en si bon chemin... En tant que studio de développement, nous avons donc démarché un grand nombre d'éditeurs en Europe et aux Etats-Unis avant de décider d'aller voir les Japonais. Pourquoi avons-nous signé avec Atlus? Parce qu'il faut souvent six mois avant qu'un éditeur occidental donne son accord clair et définitif pour développer un jeu. Nous souhaitions réaliser un produit dans la lignée d'Alpine Racer de Namco, qui paraîtrait au moment des jeux olympiques de Nagano, aussi ne pouvions-nous attendre aussi longtemps. Nous avons donc convaincu Atlus - et d'autres grands éditeurs nippons - de travailler avec nous."

## Premier dans le slalom

Dans les grandes lignes, Snow Break est un jeu de type arcade qui comprend six pistes plus pentues les unes que les autres et cinq skieurs chevronnés. Enfin, quand on dit "six" et "cinq", il faut y mettre un bémol, car le joueur ne débute pas un championnat en ayant autant de choix. Seul au sommet de la montagne (quand te reverrai-je, pays merveilleux???), il commence par opter pour un skieur ou un surfer parmi quatre zozos fringués top mode. "A la demande d'Atlus, nous avons dessiné des personnages "branchouilles", dans le vent, confie Nathalie. En clair, Snow Break devait être proche de Cool Boarders dans l'esprit..." Message reçu. Du coup, les deux sur-

Une arrivée en fanfare sur le toit du monde.

Snow Break n'est pas un jeu comme les autres pour de multiples raisons. Si nous parlons bel et bien d'un titre 100 % français, il faut savoir qu'il a été développé dans un premier temps pour le marché japonais. De fait, sans l'accord d'Atlus, éditeur nippon de renom, Snow Break n'aurait jamais vu le jour. Comment cela s'explique-t-il? Selon Nathalie, charmante et dévouée vice-présidente de Virtual Studio pour les ventes, "il faut remonter plus de trois années en arrière pour comprendre. A l'époque, nous ne nous appelions pas Virtual Studio, mais Loriciel. L'une de nos équipes était parvenue à concevoir un jeu de ski sur console 16 bits intitulé Val d'Isère. Devant le

Les pistes ont bien entendu été conçues en trois dimensions. En voici un petit aperçu.

Attention au départ ! Prêt à tout pour battre les deux zozos qui vous accompagnent dans la descente ? Partez !

L'un des skieurs est en fait une skieuse. Avis aux "amateuses !"

fers ont des looks "sauvages", du lutin des neiges affublé d'un bonnet from outer space au balèze habillé du tailleur de Bill Clinton (on dirait un drapeau américain sur pattes). Le cinquième héros de cette histoire de glisse, professionnel de la trottinette des neiges, n'apparaît qu'en fin de championnat. Et quel championnat ! Pour voir tout du jeu, il faut impérativement arriver premier en mode médium. Pour ce faire, il suffit de cumuler les points en battant deux adversaires (qui peuvent à l'occasion vous faire chuter) sur quatre pistes. Vainqueur, une cinquième piste (de nuit) s'ouvre. Pour accéder à la sixième et dernière piste, appelée "extrême", pas de mystère : il faut de nouveau mettre le pied sur la première marche du podium, mais en mode hard cette fois. Bon courage, les amis !" Il ne faut pas se décourager, affirme DJ, testeur en chef chez Virtual Studio. Etre patient, avoir de bons réflexes, sauter aux bons moments, incarner un personnage qui descend vite et bien et abuser des boutons L et R du paddle - pour les "méga-turn"... Voilà tout ce dont vous avez besoin !" Et le planter de bâton, ça sert aussi?

# La french touch a encore frappé

Fort de son expérience en la matière, Virtual Studio (qui n'a pourtant bénéficié que de dix mois pour développer Snow Break) s'en sort avec les honneurs. Outre l'impression de vitesse (surtout en vue subjective), le fun et le challenge, et c'est sans conteste le plus important, sont également présents. Malgré quelques bugs d'affichage, un mode deux joueurs en écran splitté inexistant et un jeu qui aurait gagné en qualité si certains éléments du décor (comme les éoliennes de la troisième descente...) étaient mobiles, Snow Break devrait rivaliser avec Snow Racer 98. "Nous nous sommes beaucoup inspirés d'Alpine Racer - que Namco refuse d'adapter sur PlayStation - pour élaborer le jeu", résume Nathalie. Alpine Racer s'étant imposé comme référence dans le domaine des jeux de ski, espérons que Snow Break - et Snow Break 2, pourquoi pas - suive cet exemple.


DICTON DU MOIS : AU NOUVEL AN WOLFGAMES AIGUISE SES DENTS.

Tél. : 05 63 58 39 54
WOLF - GAMES

AMI DE TOI
9, rue du Travet
81500 LABASTIDE ST GEORGES

05 63 58 39 54

Nos jeux sont neufs et en version française

*D'autres jeux sont disponibles sur simple appel !*

Heures d'appel : 12h à 21h - Du Lundi au Samedi

**Commandez par Téléphone**

Livraison Rapide

PLAYSTATION

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACE COMBAT 2 | 329F | **MOTORACER** | **339F** |
| ACTUA GOLF 2 | 339F | NASCAR 98 | 359F |
| ACTUA SOCCER 2 | 319F | NEED FOR SPEED 2 | 209F |
| AGENT AMSTRONG | 299F | NBA 98 | 359F |
| **ALERTE ROUGE** | **339F** | NHL 98 | 349F |
| AUTO DESTRUCT | 359F | NHL BREAK AWAY 98 | 335F |
| BLAM ! MACHINE HEAD | 269F | NIGHTMARE CREATURES | Tél. |
| BROKEN SWORD 2 | 319F | **NUCLEAR STRIKE** | **349F** |
| BUG RIDERS | Tél. | ODD WORLD | 359F |
| BUST A MOVE 3 | 249F | **OVERBOARD** | **325F** |
| CART INDY CAR | 299F | PANDEMONIUM 2 | 329F |
| **CASTLEVANIA** | **349F** | **PARAPPA THE RAPPER** | **289F** |
| COLONY WARS | 359F | PERFECT WEAPON | 299F |
| COURIER CRISIS | 349F | PGA TOUR 98 | 359F |
| **CRASH BANDIT COOT 2** | **339F** | **POWER SOCCER 2** | **309F** |
| **CRITICAL DEPTH** | **Tél.** | RAMPAGE WORLD TOUR | Tél. |
| **CROC** | **359F** | **RAPID RACER** | **325F** |
| DEATH TRAP DUNGEON | Tél. | RELOADED | 209F |
| DESCENT 2 | 249F | RESIDENT EVIL DIR. CUT | 299F |
| DISC WORLD 2 | 299F | RIOT | 209F |
| **DISNEYS HERCULE** | **315F** | RISK | 299F |
| **DUKE NUKEM 3D** | **339F** | ROCK'N ROLL RACING 2 | Tél. |
| **EVERYBODY'S GOLF** | **Tél.** | ROSCO MC QUEEN | 319F |
| EXPLOSIVE RACING | 339F | SAN FRANCISCO RUSH | Tél. |
| **FANTASTIC 4** | **299F** | SHADOW MASTER | 329F |
| FIFA 98 | 349F | SKELETON WARRIORS | 199F |
| FIGHTERS IMPACT | Tél. | SKULL MONKEYS | Tél. |
| FIGHTING FORCE | 339F | **SOUL BLADE** | **349F** |
| **FINAL FANTASY 7** | **359F** | **SPICE WORLD** | **Tél.** |
| **FORMULA KART** | **335F** | **SPOT GOES TO HOLLYWOOD** | **269F** |
| **FORMULA ONE 97** | **359F** | STAR GLADIATOR | 239F |
| FROGGERS | 339F | **STREET FIGHTER EX+** | **345F** |
| **G POLICE** | **325F** | SUPER PUZZLE FIGHTER 2 | 299F |
| GRID RUN | 249F | SUPER SONIC RACER 2 | Tél. |
| GTA | 339F | **SYNDICATE WARS** | **355F** |
| HEAVENS GATE | 349F | SWAGMAN | 349F |
| **HERC'S ADVENTURE** | **349F** | **TENNIS ARENA** | **349F** |
| HEXEN | 299F | TESTDRIVE 4 | 349F |
| ISS PRO | 339F | **TETRIS PLUS** | **299F** |
| JERSEY DEVIL | Tél. | THEME HOSPITAL | 359F |
| JUDGE DREDD | 325F | TIME CRISIS + GUNCON | 509F |
| JONAH LOMU | 369F | TOKYO HIGHWAY BATTLE | 329F |
| KURUSHI | 299F | **TOMB RAIDER 2** | **359F** |
| LAST REPORT | 359F | TOMB RAIDER PLATINUM | 249F |
| LBA | 349F | TOSHIDEN 3 | 329F |
| LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2 | 315F | **TOTAL DRIVING** | **349F** |
| **LOST WORLD** | **359F** | TRACK ND FIELD PATINUM | 199F |
| M6 TURBO RACING | 359F | TRANSPORT TYCOON | 339F |
| MACHINE HUNTER | 229F | TUNNEL B1 | 299F |
| MADDEN 98 | 359F | V RALLY | 339F |
| MAGIC THE GATHERING | 335F | VANDAL HEART | 299F |
| MARVEL SUPER HEROES | 339F | WARCRAFT 2 | 359F |
| MAXIMUM FORCE | Tél. | **WARGODS** | **329F** |
| MDK | 335F | **WORLD LEAGUE BASKET** | **339F** |
| MONOPOLY | 299F | **Z** | **309F** |
| MONSTER TRUCKS | 369F | | |

Conformément à la loi informatique et libertés n°78 - 17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Les prix sont en TTC. Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles. BEJU Communication 05 62 28 75 56

**Des jeux PC sont disponibles**

**NOUS CONSULTER**

BON DE COMMANDE
à renvoyer à WOLFGAMES
9, rue du Travet - 81500 Labastide St Georges
*Tél. : 05 63 58 39 54*

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
C.P. : ..... Ville : ..... Tél. (facultatif) : .....

| Jeux | Console Utilisée | Prix |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| Total à payer (+frais de port 25frs Colissimo) | | |

-Signature (Des parents pour les mineurs)

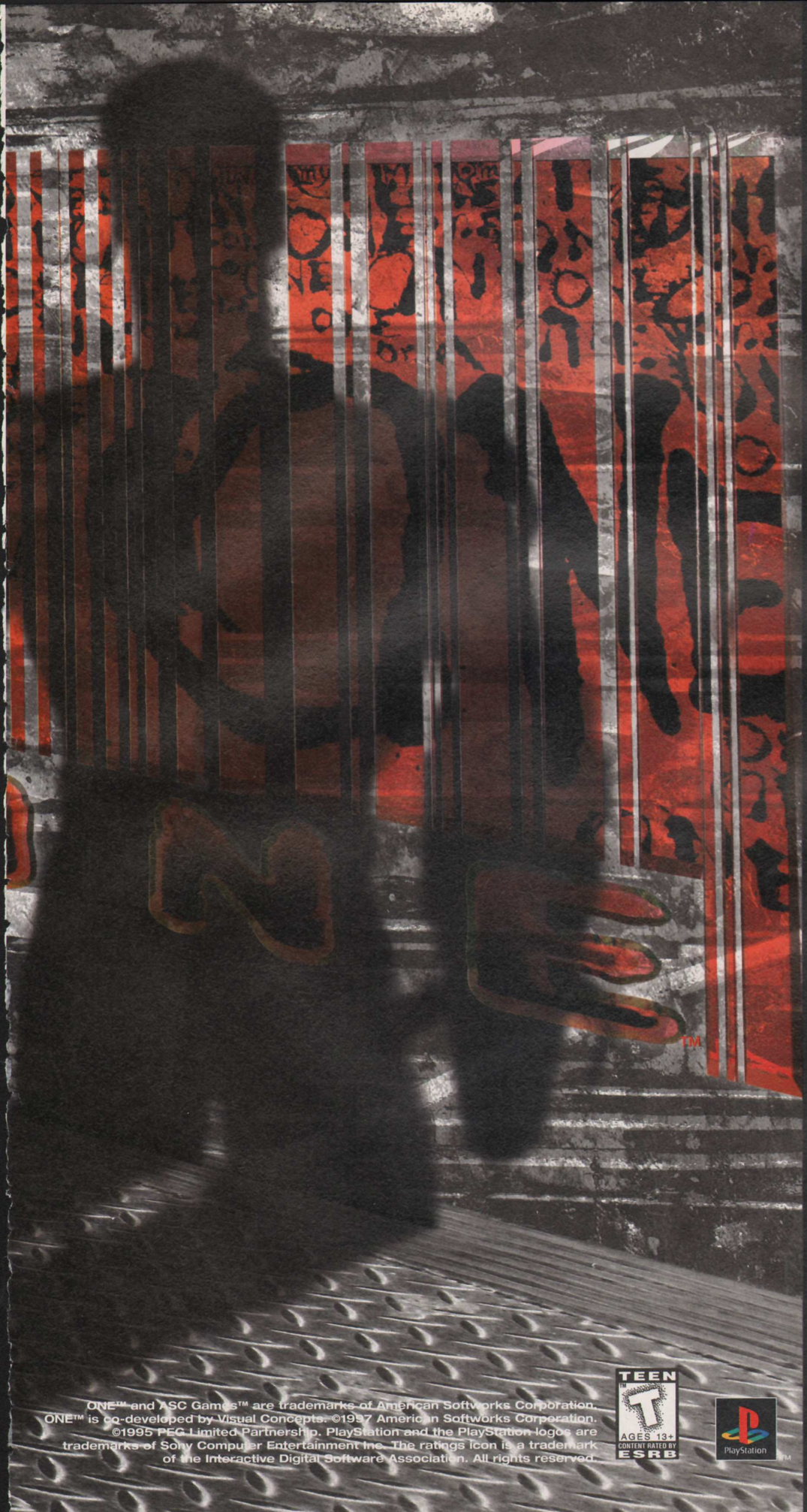
**Mode de paiement**

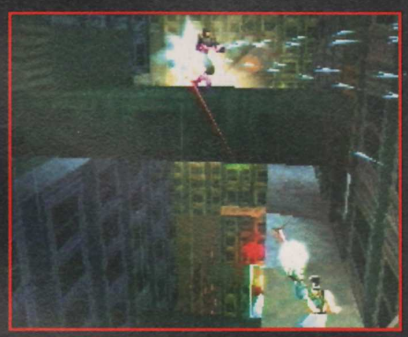
☐ Chèque bancaire à l'orde de Wolf-Games ☐ Contre remboursement + 41Frs

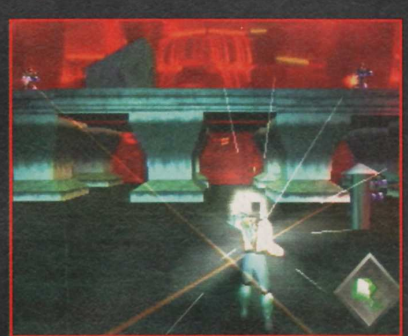
☐ Carte Bancaire n° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DATE D'EXPIRATION ☐☐ ☐☐

ONE MAN. ONE SOLUTION. ONE STATE OF MIND.*
*UN HOMME. UNE SOLUTION. UN ETAT D'ESPRIT.







**Coming Soon***

*BIENTOT DISPONIBLE

ASC GAMES™

http://www.ascgames.com

Co-Developed by

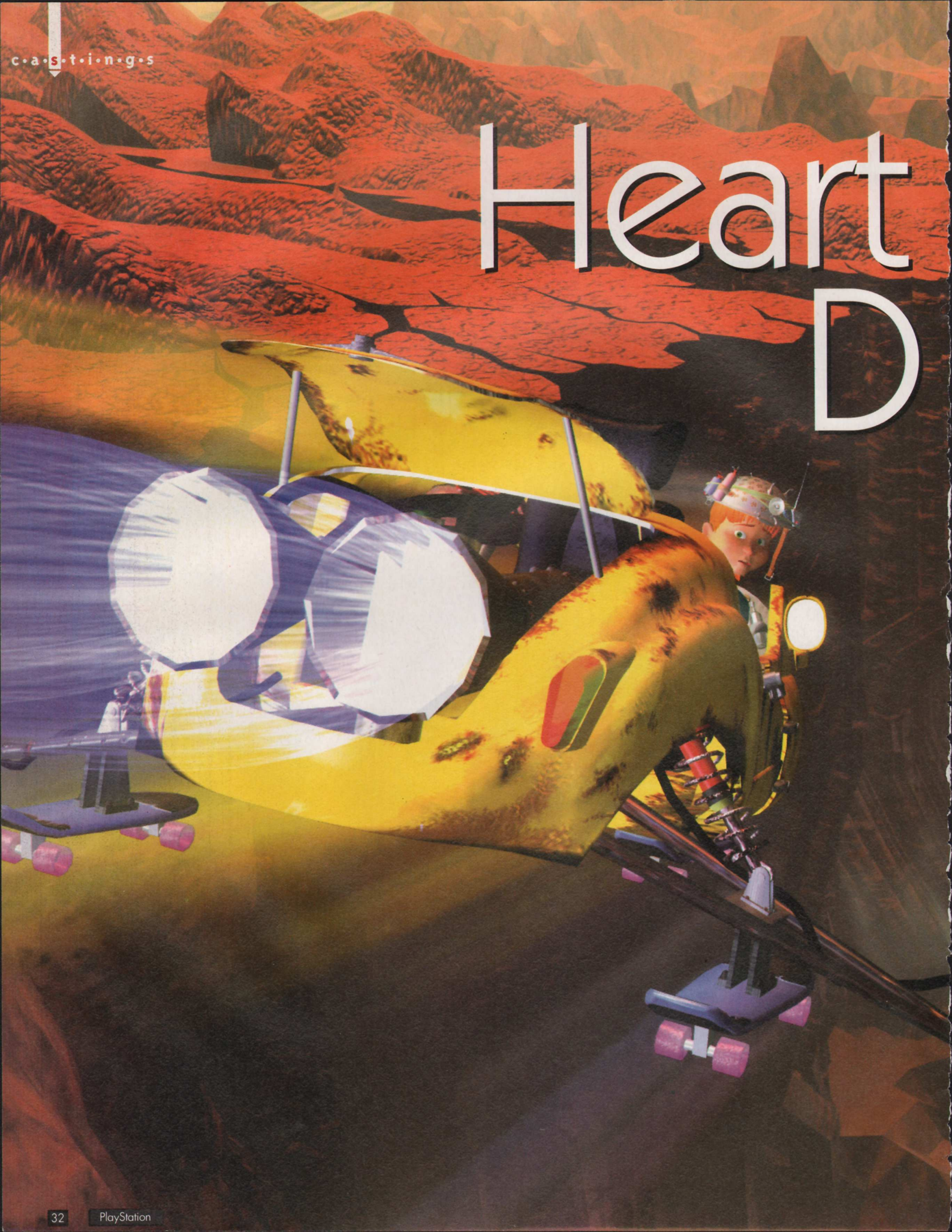
VISUAL CONCEPTS™

ONE™ and ASC Games™ are trademarks of American Softworks Corporation. ONE™ is co-developed by Visual Concepts. ©1997 American Softworks Corporation. ©1995 PEG Limited Partnership. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All rights reserved.

TEEN
AGES 13+
CONTENT RATED BY
ESRB

PlayStation™

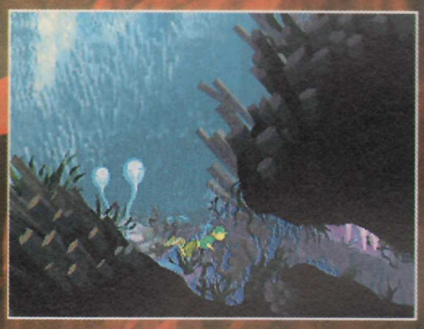
# Heart D

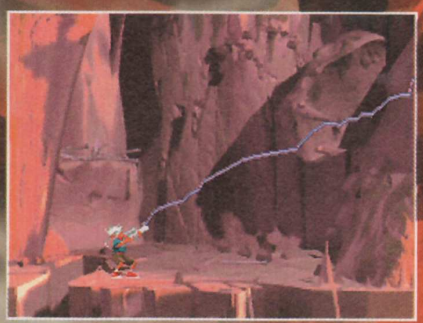


# of arkness

## Le bout du tunnel

Editeur : Infogrames - Sortie prévue : juin 1998





Heart of Darkness.

Le titre évoque le souvenir d'un jeu de plate-forme révolutionnaire dont la sortie, toujours imminente, fut sans cesse repoussée. C'était il y a près de trois ans. On parlait alors uniquement d'une version PC, la jeune et talentueuse équipe française d'Amazing Studios se retenant d'émettre des idées sur une hypothétique version PlayStation. Sega, conscient du fort potentiel du produit avait même, à coup de millions, signé l'exclusivité du soft pour sa console. En pure perte semble-t-il aujourd'hui. Pourtant, objet de toutes les attentions, Heart of Darkness ne sortait pas. On entendait d'ailleurs ici ou là que le projet était abandonné et que le jeu, si fantastique soit-il, ne verrait en fin de compte jamais le jour. Pourtant, il y a quelques semaines, coup de théâtre! La société Infogrames (V-Rally) rachète à Virgin Interactive le contrat d'édition du produit. Dans la foulée, le géant français annonce la sortie simultanée des versions PC et PlayStation du jeu pour l'été, probablement au mois de juin prochain. La question que l'on est alors en droit de se poser est la suivante : après toutes ces années et les dizaines de jeux parus depuis, Heart of Darkness sera-t-il toujours à la hauteur de ses promesses? Réponse très bientôt dans PlayStation Magazine.

Par Grégory Szriftgiser

**En attendant la vague des jeux de foot, nous aurons de quoi faire avec celle des jeux de glisse, pour cause d'hiver et de J.O. Snow Racer 98 arrive, avec son lot de promesses.**

# Snow Racer 98

Editeur : Océan - Disponible en février 1998

Le choix de la planche a son importance, chaque skieur faisant montre de son talent selon une planche particulière.

Nous avions déjà consacré à Snow Racer 98 quelques-unes de nos pages de Making of, il est désormais temps d'en reparler à l'approche du travelling du mois prochain. Quelques éléments nouveaux sont apparus depuis la dernière fois, et après avoir réglé les derniers détails, le petit bébé de Power & Magic nous arrivera incessamment sous peu !

## 100% glisse

Plutôt que de réaliser un énième jeu multi-épreuves calqué sur les Jeux Olympiques, Snow Racer n'y emprunte que les disciplines les plus amusantes : le ski et le snowboard. Pour les fans de glisse, un vrai bonheur : 12 fêlés de vitesse sur neige vous attendent, chacun avec leurs propres caractéristiques et leur type de planche. Une seule, bien large, suffit pour certains, les autres en préfèrent 2 plus fines, mais tous n'ont pour but que de se surpasser sur les 15 pistes du jeu ! Enfin, dernier détail sur ces planches ambassadrices du bonheur qu'est la glisse, elles sont toutes officielles, fidèles aux nouveaux modèles de marques prestigieuses telles que Burton, Salomon ou Dynamic, avec des caractéristiques particulières elles aussi.

Le mode tremplin, ajouté à la dernière minute, promet des figures d'enfer.

Quelques détails comme l'ombre, des animations, des effets spéciaux et le réglage des sauts sont encore à perfectionner avant de goûter pleinement au jeu.

## Figures? Vitesse? Les deux?

Bien sûr, SR98 proposera plusieurs modes de jeu : pour le ski, slalom ou vitesse ; pour le surf, freeride à grands renforts de Shifty, Tail Grab et autres Backflips, vitesse et slalom, ou encore combiné. Un nouveau mode a fait son apparition, pour la joie des amateurs de snow, le tremplin : il y en aura plusieurs, pour vous permettre d'exécuter les figures les plus impressionnantes possible. Le jeu vous donnera une évaluation de vos performances à chaque descente, incluant entre autres la vitesse moyenne, le saut le plus long ou le nombre de points récoltés, et avec les trois vues différentes, vous ne perdrez rien des pistes. Ces dernières sont d'ailleurs pourvues de passages presque secrets (du hors-piste en fait), et leur largeur vous donnera du fil à retordre avant de trouver le tracé optimum. Il ne reste à Snow Racer qu'à corriger ses derniers petits bugs, avant la version finale, et à tenir toutes ses promesses pour recueillir nos suffrages !

Le mode deux joueurs en écran splitté est prévu, ainsi que la compatibilité avec le paddle analogique.

Les replays offriront des angles de vue qui mettront vos performances en valeur.


COLONY WARS

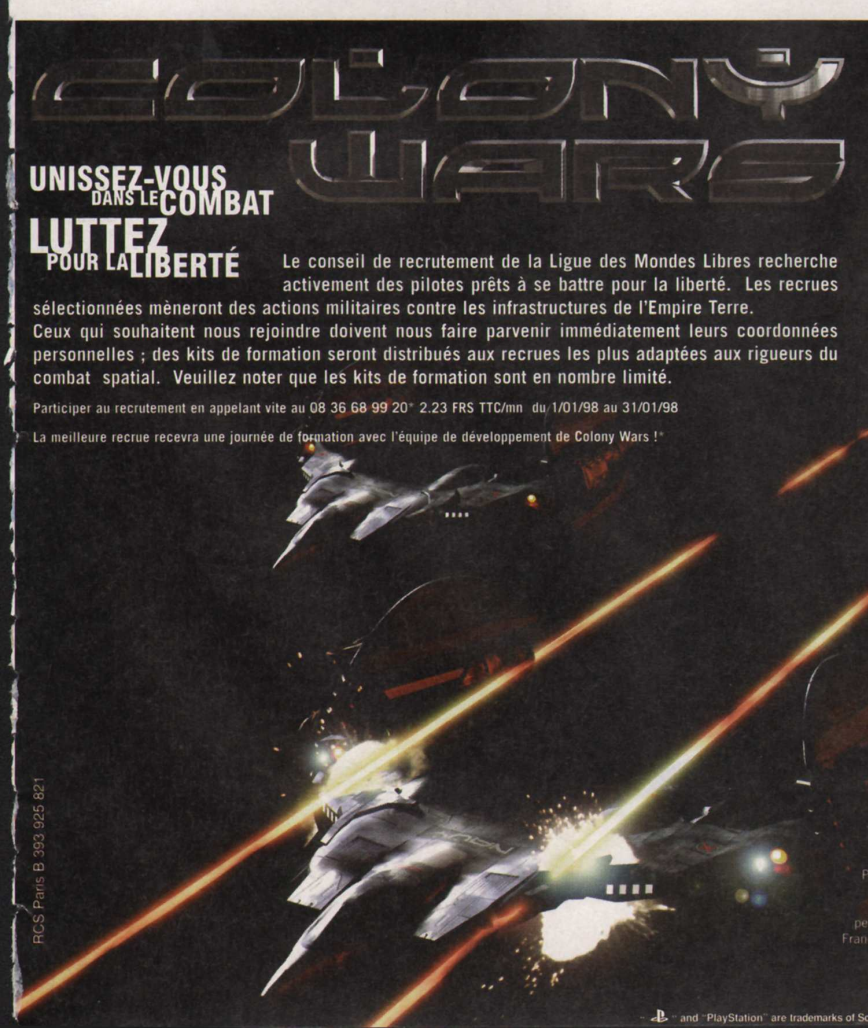
UNISSEZ-VOUS DANS LE COMBAT

LUTTEZ POUR LA LIBERTÉ

Le conseil de recrutement de la Ligue des Mondes Libres recherche activement des pilotes prêts à se battre pour la liberté. Les recrues sélectionnées mèneront des actions militaires contre les infrastructures de l'Empire Terre.
Ceux qui souhaitent nous rejoindre doivent nous faire parvenir immédiatement leurs coordonnées personnelles ; des kits de formation seront distribués aux recrues les plus adaptées aux rigueurs du combat spatial. Veuillez noter que les kits de formation sont en nombre limité.

Participer au recrutement en appelant vite au 08 36 68 99 20* 2.23 FRS TTC/mn du 1/01/98 au 31/01/98

La meilleure recrue recevra une journée de formation avec l'équipe de développement de Colony Wars !*



Petits, Verdâtres, Méchants, mais terriblement Drôles...

DECOUVREZ COLONY WARS SUR LA CASSETTE VIDEO MARS ATTACKS! DISPONIBLE LE 26 NOVEMBRE 97 !!!

psygnoline 08 36 68 99 20* 2.23FRS TTC/mn

PlayStation

PSYGNOSIS

EXTRAIT DE RÈGLEMENT

Psygnosis organise un concours, sur sa ligne Audiotel (Psygno'line), du 1er au 31 janvier 1998. La meilleure recrue sera déterminée par un tirage au sort parmi les bonnes réponses aux questions posées sur le 08 36 68 99 20* 2.23 FRS TTC/mn. Le voyage gagné devra impérativement se dérouler avant le 31 mars 1998. Le règlement de ce jeu concours peut être obtenu sur simple demande à l'adresse de Psygnosis. Le jeu est ouvert à toute personne physique demeurant en France Métropolitaine, Corse incluse, à l'exclusion des membres du personnel des Sociétés organisatrices et de leur famille. visite du studio de développement anglais de Colony Wars.

Psygnosis Ltd. 92 Avenue De Wagram. Paris. 75017

RCS Paris B 393 925 821

PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Colony Wars, Psygnosis and the Psygnosis Logo are TM or ® and © of Psygnosis Ltd.

Par Nourdine Nini

# Gran Turismo

Editeur : Sony C.E. Japon - Disponibilité française repoussée à juin 1998 !

**"Quoi ! Comment? On nous dit que c'est la simulation du siècle et le mois d'après, on ne lui accorde qu'une malheureuse petite page !" Bravo, vous êtes plutôt perspicace dans votre genre. Mais cela mérite effectivement une petite explication !**

Les cascades seront heureusement toujours aussi spectaculaires.

Comme nous le laissions entendre dans notre dernier numéro, Gran Turismo est, à nos yeux, la simulation automobile la plus aboutie qui existe. Pour toutes les raisons que nous avons déjà évoquées et détaillées... avec les moyens du bord ! C'est-à-dire à l'aide des quelques informations émanant de sources plus ou moins officielles, et en s'appuyant sur une bêta-version d'origine japonaise. Jusque là, tout le monde suit? Bon. Comme chacun sait, la culture nipponne est différente de la nôtre. Sony Japon - déjà créateur des deux "Motor Toon" dont le jeu est issu - a décidé de ne dévoiler que très tardivement l'existence de son joyau. A tel point que sa mise en vente fut programmée pour le 23 décembre dernier ! Soit peu de temps après le lâché d'informations le concernant et, comme par hasard, pile-poil au moment des fêtes de fin d'année ! Question de marketing bien évidemment.

La poussière soulevée lors d'embardées ne devrait plus causer de ralentissement...

Aura-t-on droit à des "Super Model" de conception française?

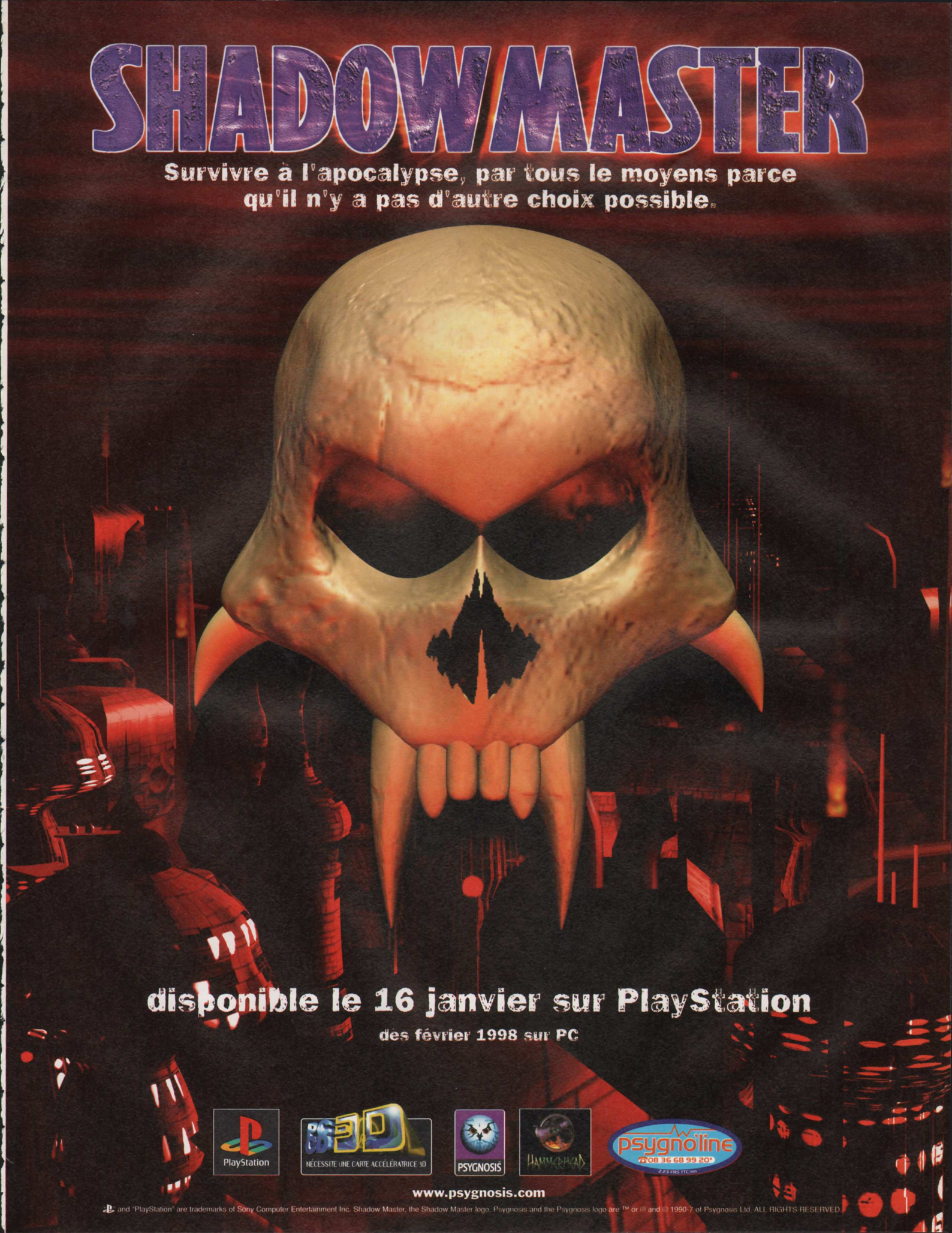
## Une version européenne 15 à 30 % plus rapide !

C'est ainsi que nous apprîmes, très peu de temps avant la fin du "bouclage" de ce numéro que la version européenne subirait d'énormes changements par rapport à son homologue japonais. Changements techniques tout d'abord, avec une amélioration de l'animation (nous promet-on) de l'ordre de 15 à 30% ! Je n'ose imaginer le résultat, vu ce qui existe déjà. De même, les ralentissements qui subsistaient lors de tête à queue soulevant de la poussière seront pour ainsi dire complètement gommés. Du point de vue du confort de pilotage ensuite, avec un nombre de vues à la hausse, dont certaines trancheraient radicalement avec les deux que nous connaissions. Au niveau du nombre de voitures, il y a là également pas mal de chambardements. Des véhicules européens et américains feraient leur apparition, dans le mode "arcade" nous précise-t-on, au détriment de japonaises. Enfin, les musiques dont nous ne vous vantions pas les mérites seront carrément remplacées, puisqu'on nous annonce des "tracks" de groupes comme Ash, Garbage, Dubstar, etc.

## En résumé

- Version japonaise disponible depuis le 23 décembre dernier.
- Version française repoussée à juin 1998.
- Vitesse accrue de 15 à 30% pour l'animation.
- Les ralentissements dus aux effets de poussière seront supprimés.
- Des vues en plus grand nombre.
- Des voitures européennes et américaines en lieu et place de certaines japonaises.
- Des musiques complètement nouvelles créées par des groupes célèbres.

## Une version européenne retardée... mais améliorée !


SHADOWMASTER
Survivre à l'apocalypse, par tous le moyens parce qu'il n'y a pas d'autre choix possible.
disponible le 16 janvier sur PlayStation
dès février 1998 sur PC
PlayStation
NÉCESSITE UNE CARTE ACCÉLÉRATRICE 3D
PSYGNOSIS
HAMMERHEAD
psygnoline
08 36 68 99 20*
2,23 FRS TTC/mn
www.psygnosis.com
and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Shadow Master, the Shadow Master logo, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-7 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

# Ark of Time

Editeur : Mindscape - Disponible à l'automne 1998

**Un nouveau jeu d'aventure pour PlayStation. Après les Chevaliers de Baphomet 2, l'aventure vous rappelle !**

Ark of Time vous met dans la peau d'un journaliste qui part aux Caraïbes rechercher un groupe d'explorateurs disparus. Les civilisations anciennes sont ici à l'honneur, et vous devrez effectuer vos enquêtes sur plusieurs continents. Tout serait donc beau si l'interface et la qualité des graphismes de ce jeu (les cinématiques ne rattrapent rien) ne faisaient pas penser à un jeu PC d'il y a quatre ou cinq ans. A l'heure où les Boucliers de Quetzalcoatl se pose en référence sur PlayStation, Ark of Time aura bien du mal à tirer son épingle du jeu...

# Rush

## Tout va mieux pour Psygnosis

Vous le saviez peut-être déjà, mais Psygnosis, pensant rendre service à la FIA, sortait F1 '97 sans avoir réellement la licence. Les autres, en bons abrutis, ont préférer brailler plutôt que de se rendre compte que ça leur faisait de la pub gratuite. Procès s'ensuit etc., et finalement, les deux parties sont arrivées à un compromis intéressant, puisque Psygnosis a acquis les droits pour les futurs jeux de F1 officiels, et ce jusqu'au 2001 ! Quand à F1 '97, la suspension des ventes a pris fin, et tout est comme avant. Ouf.

# Rush

## Lara Croft détrônée?

Eidos a sorti dans une discrétion absolue un titre résolument orienté érotique... Riana Rouge, le titre du soft, met donc en scène un modèle de PlayBoy, Gillian Bonner, et s'oriente Action/Aventure, comme Tomb Raider... C'est sans doute pour éviter les controverses que Eidos a choisi de sortir le titre le plus discrètement possible. Quant au jeu, il se destine essentiellement aux adultes et n'est disponible que sur PC dans un premier temps.

# Supersonic Racers 2XS

Editeur : Project two interactive - Disponible en mars 1998

**Impossible jusqu'à présent de trouver un concurrent valable à Micro Machines V3. Supersonic Racers 2XS pourra-t-il offrir plus de fun, et plus de vitesse?**

Communément reconnu comme le jeu le plus fun en multijoueur (ce ne sont pas les dizaines de parties délirantes à huit que nous avons connues qui nous affirmeront le contraire), Micro Machines V3 s'apprête à affronter un nouveau challenger : Supersonic Racers 2XS. Prévu pour quatre joueurs en simultané, SR 2XS, dont le titre sera peut-être amené à changer, proposera 32 circuits plus quelques-uns cachés, plusieurs véhicules(camion, dragster, F1, proto façon 24h du Mans) et un style graphique totalement différent en 3D mappée de textures riches en couleurs. Sont prévus également une intelligence artificielle agressive pour le jeu solo, une interface ludique, et bien sûr, vitesse et fun. Nous aurons bientôt le loisir de le tester, et peut-être sera-t-il une alternative de choix au maître incontesté qu'est MMV3?

Un circuit qui n'est pas sans rappeler WipEout 2097...

"LES ANIMATIONS SONT DE TOUTE BEAUTÉ ET PROCURENT UNE SENSATION DE VITESSE ÉPOUSTOUFLANTE" **CD CONSOLES**

" L'ENTRÉE DANS LE STADE SE MONTRE CRIANTE DE RÉALISME (...) LA VOIX DU COMMENTATEUR : YVES LECOQ EN PERSONNE ! (...) DANS SA CATÉGORIE, APS2 N'A RIEN À ENVIER À LA CONCURRENCE." **TOTAL PLAY 8/10**

" ADIDAS POWER SOCCER 2 EST FUN, FACILE D'ACCÈS...SYMPA À JOUER (...)UN JEU DE FOOT 100 % ARCADE, RAPIDE ET ACCESSIBLE." **PLAYSTATION MAGAZINE 7/10**

PSYGNOSIS

psygnoline
08 36 68 99 20*
2.23 FRS TTC/mn

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

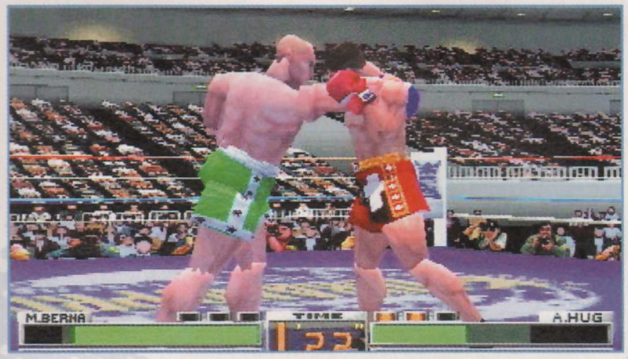
PlayStation

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Power Soccer, Psygnosis, and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-7 of Psygnosis Ltd. adidas is a trademark of adidas AG used under licence. ALL RIGHTS RESERVED.

# K1-The Arena Fighters

Editeur : XING - Disponible en février 1998

K1 est sensé être un jeu ultra-réaliste dans lequel vous incarnez quelques-uns des meilleurs représentants du kickboxing, du karaté, du kempo et du kung-Fu. Une noble initiative, qui laissera cependant quelque peu froids la plupart des joueurs à la vue de la qualité de la réalisation de ce titre. Les personnages sont très raides et ils ne possèdent que peu de coups... A priori, K1 ne restera donc pas dans les mémoires, mais on vous en dira plus dans le test (court métrage?) du mois prochain.



## Rush

### T'as raison Léon

Une chaîne de boutiques de jouets traditionnels, liée à des chaînes de télévision du Public Broadcasting System au Etats-Unis, a fournit à l'antenne une liste de ses jouets aux parents qui craignent la violence dans les jeux vidéo, prônant les valeurs de leur production face aux consoles. Chose amusante, la plus recommandée de ces productions, est une vache insipide nommée Barney, qui coûte la bagatelle de 650 francs. C'est sûr, c'est pour le bien des petiots, et pas pour les thunes, hein...

## Rush

### Planning Acclaim

Comme en chaque début d'année, les éditeurs règlent les sorties de leurs jeux pour les mois à venir. Coté Acclaim, nous aurons droit en vrac à Forsaken et Batman & Robin en mars, WWF Warzone en juillet, et Super Motocross en Avril.

# accélérateurs de sensations

"Intro superbe, cinématiques divines, jeu tout en français: on frôle la perfection... "
**Consoles + 94 % Méga Hit**

"...la référence absolue dans le domaine de la simulation de conduite"
**PlayStation Magazine 9/10**

"Les énigmes sont toujours aussi tordues et drôles, les voix sublimes (..) et la durée de vie toujours aussi longue"
**Joypad 90 %**

"Colony Wars est sans aucun doute le meilleur shoot'em du moment"
**CD Consoles HIT ★★★★★**

"APS2 s'annonce comme un petit bijou"
**CD Consoles**

"Overboard fait penser aux premiers jeux vidéo: simplicité du scénario, prise en main rapide et principe délirant"
**Consoles +**

"Un jeu très complet, angoissant et bien conçu, que l'on attend avec impatience"
**PlayMag**

PSYGNOSIS

psygnoline 08 36 68 99 20*

La Nouvelle Génération

SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

PlayStation

PSYGNOSIS FRANCE - 92 Avenue de Wagram, 75017 PARIS - Tél - 01 44 40 71 99 - Fax - 01 44 40 71 66 Psygnosis France - RCS PAris B 393 925 821

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis and the Psygnosis logo, G-Police, Colony Wars, Overboard!, Formula 1 97, adidas Power Soccer 2 are trade marks or registered trade marks and copyright 1998-1997 of Psygnosis Ltd. adidas is a registered trade mark of adidas AG used under licence. Shadow Master, and the Shadow Master logo are ™ or ® and © 1996-7 of Psygnosis Ltd. Discworld 2 is © Perfect Entertainment published by Psygnosis under exclusive licence. The intellectual property on Discworld 2 is owned by Terry & Lynne Pratchett.

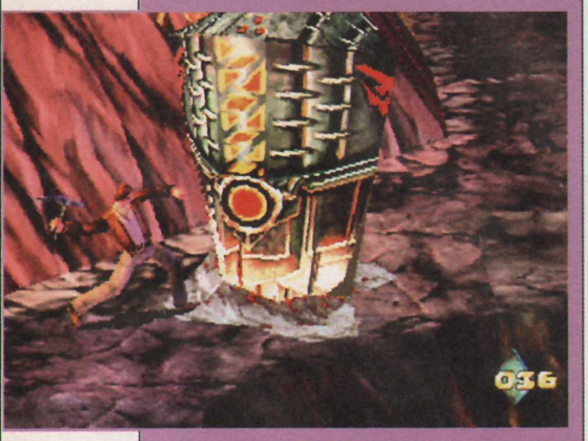
psygnosis la nouvelle génération psygnosis la nouvelle génération psygnosis la nouvelle génération psygnosis la nouvelle génération psygnosis la nouvelle génération psygnosis

Par Jean Santoni

# Pitfall 3D

Editeur : Activision - Disponible en février 98

**Pitfall, l'un des ancêtres mythiques de l'univers vidéo-ludique s'apprête à faire son come-back sur PlayStation. Une adaptation 32 bits orchestrée par Activision.**



Harry fait dans le gore, il se bat avec une pioche !

Ça ne nous rajeunit pas, tout ça ! Ceux qui possédaient une console Atari 2600 au début des années 80 n'ont pu oublier Pitfall. Un titre mythique, novateur, sorti à une époque où trois carrés blancs gigotant sur un fond noir suffisaient à contenter n'importe quel joueur. Ce soft développé par Activision invitait les aventuriers dans l'âme à braver mille dangers dans une jungle parsemée de pièges mortels. C'était les débuts de la plate-forme. Ah, nostalgie, nostalgie...

## L'aventure au masculin

Pour les vieux de la vieille (dont nous faisons tous partie ici), mais aussi pour les autres, Activision dans un élan de créativité incontrôlable s'est dit qu'il serait intéressant de remettre son vieux concept au goût du jour... à la sauce "Full 3D" pour être plus exact. Harry, la version plate et poilue de Lara Croft, est donc de retour pour de nouvelles aventures dignes d'Indiana Jones. La jungle, les crocos et les scorpions ont cédé la

24 niveaux non linéaires pour une adaptation 32 bits toute en 3D.

## Un jeu de plate-forme et d'action pour jeunes... et moins jeunes !

Offre spéciale d'abonnement

# 6 mois
d'abonnement

+

## 6 CD exclusifs PlayStation Magazine

# 245F

au lieu de ~~294F~~

soit 1 numéro gratuit.

**Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.**

# Bulletin d'Abonnement

À renvoyer sous enveloppe affranchie à :
PlayStation Magazine Abonnements - TSA 20224 - 92887 Nanterre Cedex 9

## OUI, je m'abonne à PlayStation Magazine pour :

1 ❍ 6 mois (6 n°s + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de ~~294~~ F soit 1 numéro gratuit.

2 ❍ 1 an (11 n°s + 11 CD) au prix de 439 F au lieu de ~~539~~ F soit 2 numéros gratuits.

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par :

❍ Chèque postal ou bancaire
❍ Mandat-lettre
❍ Carte bancaire

PS 083

N° : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration : |_|_| |_|_|

Signature (impérative)

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

Conformément à la Loi Informatique et libertés, du 06.01.78 (Art.27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant . Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Offre spéciale d'abonnement valable 2 mois et réservée à la France Métropolitaine.

PlayStation MAGAZINE

# 6 mois

d'abonnement

+

## 6 CD exclusifs PlayStation Magazine

# 245F

au lieu de ~~294F~~

soit 1 numéro gratuit.

**Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.**

# Bulletin d'Abonnement

À renvoyer sous enveloppe affranchie à :
PlayStation Magazine Abonnements - TSA 20224 - 92887 Nanterre Cedex 9

**OUI, je m'abonne à PlayStation Magazine pour :**

1 ❍ 6 mois (6 n°s + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de ~~294~~ F soit 1 numéro gratuit.

2 ❍ 1 an (11 n°s + 11 CD) au prix de 439 F au lieu de ~~539~~ F soit 2 numéros gratuits.

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par :

❍ Chèque postal ou bancaire
❍ Mandat-lettre
❍ Carte bancaire

PS 082

N° : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration : |_|_| |_|_|

Signature (impérative)

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

Conformément à la Loi Informatique et libertés, du 06.01.78 (Art.27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant . Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Offre spéciale d'abonnnement valable 2 mois et réservée à la France Métropolitaine.

PlayStation MAGAZINE

Offre spéciale d'abonnement

place à un univers parallèle sombre et dégoulinant, infesté d'Aliens mangeurs d'hommes ! On ne rigole pas, le scénario est américain, c'est tout. Les développeurs, malgré le lifting tridimensionnel, ont souhaité conserver ce qui faisait le charme de la version d'origine : Harry pourra donc nager, se suspendre à des lianes, sauter de plate-forme en plate-forme, pratiquer la varappe et anéantir ses adversaires à coups de pioche. La classe. Le jeu inclura toutefois des éléments de recherche et d'exploration plus poussés, ainsi que des boss acariâtres. Enfin, dans sa version définitive il devrait proposer 24 niveaux non linéaires répartis dans huit zones géographiques distinctes. Toujours en phase de développement, Pitfall 3D pourrait proposer un challenge intéressant. Affaire à suivre donc.

Des items spéciaux vous permettront de franchir certains obstacles difficiles.


POWER GAMES

3615 POWER GAMES
NOUVEAU

RETROUVEZ les nouveautés, notre catalogue, les trucs et astuces, la VPC .

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

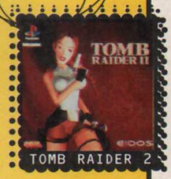
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

NOUVEAU
990 F
+ 2 manettes + memory card
+ cadeau 100 f en bons d'achats

PLAYSTATION
neuf PLAYSTATION

JEUX VERSION EURO.

| | |
|---|---|
| ALERTE ROUGE | 329 F |
| AIR COMBAT 2 | 299 F |
| ODDWORLD L'ODYSSEY D'ABE | 349 F |
| COLONY WARS | 349 F |
| CRASH BANDICOOT 2 | 299 F |
| COOL BOARDER 2 | 349 F |
| DEATHTRAP DUNGEON | 349 F |
| FIFA SOCCER 98 | 329 F |
| GTA | 349 F |
| MONOPOLY | 299 F |
| NBA LIVE 98 | 349 F |
| DYNASTY WARRIORS | 349 F |
| FINAL FANTASY 7 VF | 349 F |
| HERCULE | 299 F |
| MOTO RACER | 349 F |
| FIGHTING FORCE | 329 F |
| FORMULA ONE 97 | 349 F |
| CHEVALIERS DE BAPHOMET 2 | 299 F |
| DRAGON BALL Z FINAL BOUT | 299 F |
| G POLICE | 349 F |
| NIGHTMARE CREATURES | 349 F |
| PANDEMONIUM 2 | 349 F |
| STREET FIGHTER EX PLUS | 299 F |
| TEST DRIVE 4 | 349 F |
| TENNIS ARENA | 349 F |
| RISK | 299 F |
| RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT | 299 F |
| SHADOW MASTER | 349 F |
| SOUL BLADE | 349 F |
| TOMB RAIDER 2 | 329 F |
| TOURING CAR CHAMPIONCHIP | 349 F |
| TIME CRISIS + GUN | 499 F |
| THEME HOSPITAL | 349 F |
| V RALLY | 349 F |
| RISK | 299 F |



Nous reprenons*
vos jeux et accessoires
playstation
aux meilleures conditions du marché !!!
*paiement immédiat en boutique et par correspondance.

PLAYSTATION
occasion PLAYSTATION

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| SHOCWAVE ASSAULT | 99 F | THUNDERHAWK 2 | 99 F | INDEPENDANCE DAY | 199 F |
| DESTRUCTION DERBY | 99 F | JACK IS BACK | 129 F | FIRO AND KLAWD | 199 F |
| TOTAL ECLYPSE | 99 F | BURNING ROAD | 149 F | EXCALIBUR 2055 | 199 F |
| GOAL STORM | 99 F | SPACE HULK | 149 F | NBA LIVE 97 | 199 F |
| KILLEAK THE BLOOD | 99 F | TIME COMMANDO | 149 F | NEED FOR SPEED 2 | 199 F |
| RIDGE RACER | 99 F | FIFA SOCCER 97 | 149 F | RESIDENT EVIL | 199 F |
| BLAM MACHINE HEAD | 99 F | NEED FOR SPEED | 149 F | TOMB RAIDER | 199 F |
| NBA JAM TE | 99 F | RIDGE REVOLUTION | 149 F | MICROMACHINE V3 | 199 F |
| MAGIC CARPET | 99 F | HARDCORE 4X4 | 149 F | WING COMMANDER 4 | 199 F |
| FIFA SOCCER 96 | 99 F | TOBAL N° 1 | 149 F | CRASH BANDICOOT | 199 F |
| TUNNEL B1 | 99 F | ALIEN TRILOGY | 149 F | SUIKODEN | 199 F |
| TOTAL NBA 96 | 99 F | RAYMAN | 149 F | JONAH LOMU RUGBY | 249 F |
| STARBLADE ALPHA | 99 F | ONSIDE | 149 F | SYNDICATE WARS | 249 F |
| SPEEDSTER | 99 F | EXTREME GAMES | 149 F | LE MONDE PERDU | 249 F |
| ADIDAS POWER SOCCER | 99 F | RELOADED | 149 F | VANDAL HEARTS | 249 F |
| TOSCHINDEN ARENA | 99 F | TRACK AND FIELD | 149 F | ISS PRO | 249 F |
| OLYMPIC SOCCER | 99 F | AGILE WARRIOR | 149 F | V RALLY | 249 F |
| SLAM AND JAM 96 | 99 F | STREET RACER | 149 F | SOULBLADE | 249 F |
| FORMULA 1 | 99 F | PORSCHE CHALLENGE | 149 F | RAPID RACER | 249 F |
| PITBALL | 99 F | DISRUPTOR | 149 F | V RALLY | 249 F |
| DEFCON 5 | 99 F | TOTAL NBA 97 | 149 F | COLONY WARS | 269 F |
| WING COMMANDER 3 | 99 F | DIE HARD TRILOGY | 199 F | G POLICE | 269 F |
| FADE TO BLACK | 99 F | DESTRUCTION DERBY 2 | 199 F | WARCRAFT 2 | 269 F |
| | | LEGACY OF KAIN | 199 F | FIGHTING FORCE | 299 F |

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

| TITRES NEUF OU OCCAZ | CONSOLE | QTÉ | PRIX |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.) | | | |

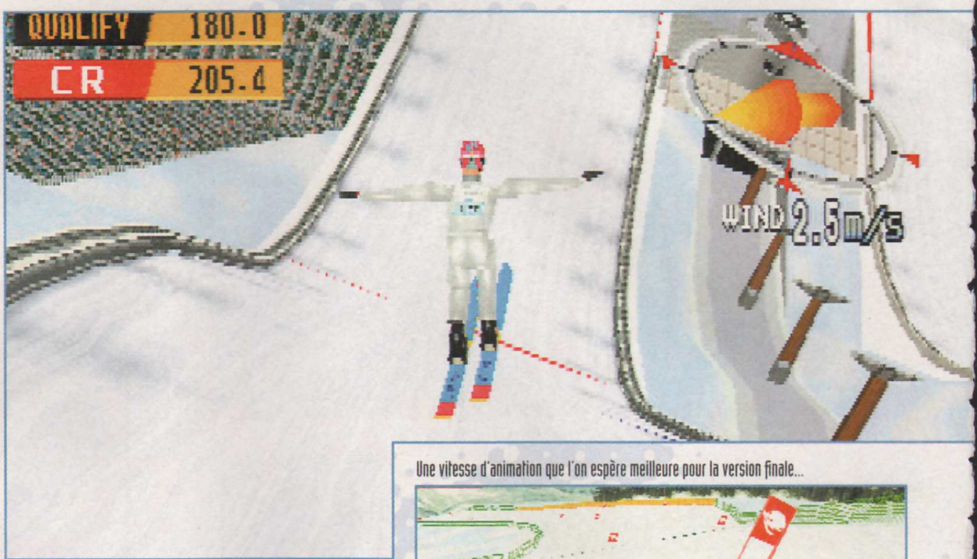
NOM : ..... PRENOM : .....TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑CHEQUE BANCAIRE ❑MANDAT LETTRE ❑CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

Par Nourdine Nini

# Nagano Winter O

Editeur : Konami - Disponible début février 98

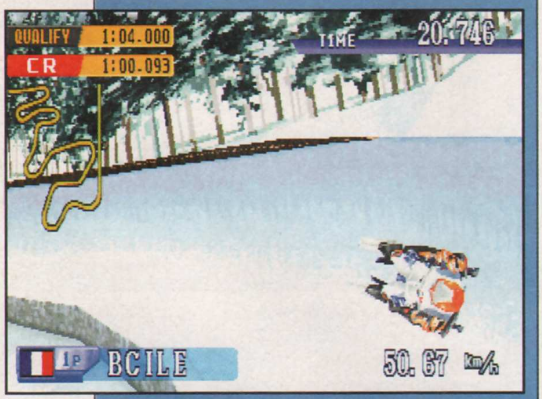
**L'hiver s'est installé, amenant avec lui son cortège de gerçures et de membres engourdis par le froid. C'est en cette saison que les Jeux Olympiques d'hiver font leur apparition une fois tous les quatre ans depuis... pffiou... Ça tombe bien, ça va nous réchauffer !**




Je voooooooooooooole !!!

Une vitesse d'animation que l'on espère meilleure pour la version finale...

C'est trop bien le progrès ! Vous rêvez des Jeux Olympiques d'hiver, et hop, vous y êtes. Juste par le biais d'une console et d'un programme ad hoc. Quand on pense qu'il y en a qui triment toute leur vie pour se payer des embouteillages et des chalets encombrés de faux skieurs, et qui n'y ont jamais mis un doigt de pied, ça peut frustrer. Pas de panique. Car c'est Nagano, bonne vieille ville du Japon moderne (notez que je n'y ai jamais mis un ski), qui accueillera dans la joie et la puissance électronique les XVIIIe Olympiades consacrées aux sportifs en combinaisons moulantes. Contrairement au mois passé, pour cause de jeu non finalisé, nous pouvons désormais mettre un chiffre devant le nombre d'épreuves inscrites sur ce titre, et surtout vous les décrire. Fartez vos skis, ça va descendre sec !




L'épreuve de luge ne doit rien à personne, ma foi.

## 13 épreuves de sports divers

## Les 13 épreuves au programme

Ski alpin : descente, super-G, slalom géant
Snowboard : slalom géant
Bobsleigh
Luge
Saut à ski
Freestyle à ski
Patinage de vitesse (500 m et 1500 m sur ovale normal et 500 et 1000 m sur petit ovale)
Hmmm... le curling.

## "Analogique Skiing"

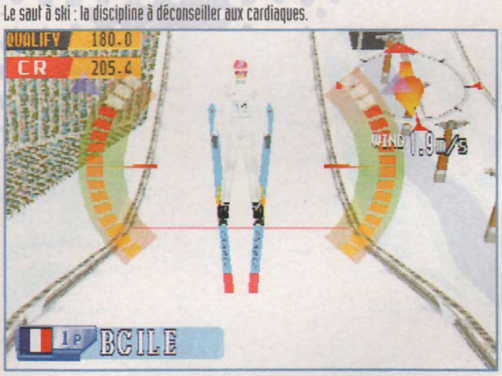
Comme dirait Saint-François, pour bien glisser sur des skis, il faut avoir une certaine assise. Grâce à la manette analogique devenue quasi-indispensable pour les puristes et les fous de la PlayStation, les sensations dans le Nagano de Konami sont encore plus flagrantes. Non pas que la manette classique (digitale) soit désormais inutile, loin s'en faut, mais le confort apporté par l'analogique n'est pas négligeable. C'est lisse, ça glisse, ça trace. Quel pied !

# lympics '98

## Trace la glace, mec !

Konami a donc gratifié son "Track & Field" des neiges de 13 épreuves en tout, avec la possibilité de disputer soit la compétition Olympique (avec qualifications en sus), soit le mode Challenge qui permet de vous affronter jusqu'à quatre joueurs simultanément. On aura donc du ski alpin (descente, super-G, slalom géant), du snowboard (slalom géant), du bobsleigh, de la luge, du saut à ski, du freestyle à ski, 4 épreuves de patinage de vitesse (oh, les lourds !) et petite nouveauté admise cette année par le très débile Comité olympique : le curling ! Comme chacun sait, le curling est au sport ce que Vanessa D. est à la femme... Refermons cette parenthèse acrimonieuse. Courir pour des idées, d'accord, mais pour quel pays? Il y en a ici 16, qui ne demandent qu'à vous accueillir les bras ouverts. Et tant pis si vous les décevez. Vous pourrez toujours changer de nationalité, façon homme politique véreux recherché par Interpol. Basé sur le même modèle que Track & Field, avec force Motion Capture et moult 3D, Nagano WO '98 est aussi attendu par les spécialistes vidéo-ludiques que les épreuves réelles par les professionnels. Alors, tous à vos moufles !

Le saut à ski : la discipline à déconseiller aux cardiaques.

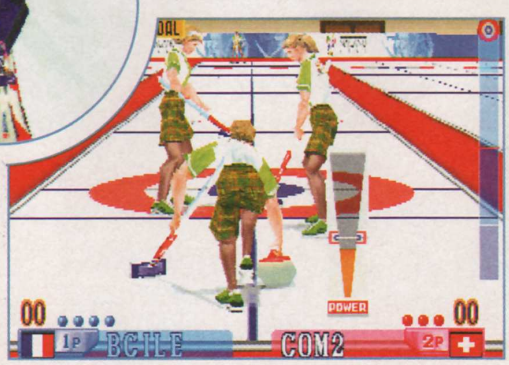



Du Bob (Arctor) à 4, quelle classe !

Une Motion Capture très réussie permet d'admirer les beaux mouvements des patineurs.

Du patinage de vitesse, également à 4 joueurs.

Ceux qui aiment "se la jouer" s'éclateront en freestyle-yo-man-ça-tape-à-mort.




La très inutile épreuve de curling. Ou comment perdre son temps à balayer de la glace...


AMIE LE PRO. 01 43 57 96 27
11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS
AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ECHANGEZ VOS JEUX

JEU OCCAS ajoutez 50 F POUR 1 JEU DE MEME VALEUR
JEU NEUF ajoutez 150 F + 1 JEU OCCAS A 249 F

ACHETEZ VOS JEUX

500 F DE JEUX D'OCCAS = 1 CADEAU ECHANGE GRATUIT à 50'
2 JEU NEUF = 1 CADEAU ECHANGE GRATUIT à 50'

PSX — OCCAS 790 F — NEUF 990 F — POWER PACK 1290 F

99 F
ADIDAS · ALIEN TRYLOGIE · ACTUA SOCCER · CRAZY IVAN · DESCENT · DESTRUCTION DERBY · FADE TO BLACK · FIFA 96 · IN THE ZONE · JACK IS BACK · JUPITER STRIKE · KILEAK THE BLOOD · MAGIK CARPET · NEED FOR SPEED · NOVA STORM · NBA LIVES 96 · RIDGE RACER · STRIKER 96 · SLAM & JAM 96 · THE D · TOSHINDEN · TOTAL ECLIPSE · TOTAL NBA 96 · WIPE OUT · WARHAWK

149 F
AGILE WARRIOR · AGILE WARRIOR · ASSAULT RIGS · BLAST CHAMBERS · BLAM MACHINE HEAD · BURNING ROAD · CRASH BANDICOOT · CHEVALIER DE BAPHOMET · DOOM · EXTREME PINBALL · ESPN · FIFA 97 · FORMULA ONE · GEX · GUNSHIP 2000 · HEXXEN · HARD CORE 4X4 · HULK · ISS DE LUXE · JONNY BAZOOKA · LEGACY OF KAIN · NBA JAM EXTREME · NEED FOR SPEED II · PARODIUS · PORSCHE · PROJECT OVERKILL · PENNY RACER · RAIDEN PROJECT · REVOLUTION X · RETURN FIRE · RIDGE RACER REVU · ROAD RASH · SPACE HULK · SHELL SHOCK · SOVIET STRIKE · STAR GLADIATOR · SUPER SONIC RACER · STREET ALPHA · THE CROW · TIME COMMANDO · TOBAL N°1 · TOMB RAIDER · TOSHINDEN II · TRUE PINBALL · TUNNEL B1 · TWISTED METAL · VIEW POINT · WING COMMANDER III

190 F
ADIDAS SOCCER II · BATTLE STATION · BLACK DOWN · BLAZING DRAGON · CASPER · CITE DES ENFANTS · CHRONICLE THE SWORDS · COOL SPOT · COMMAND & CONQUER · COOL BORDER · CONTRA · CRUSADER · DISRUPTOR · DESTRUCTION DERBY II · DIE HARD · FINAL DOOM · JET RIDER · IN THE ZONE II · LOST WORLD · MADDEN 97 · MICRO MACHINE V3 · MOTOR TOONS II · MORTAL KOMBAT TRILOGY · NHL 97 · OVER BLOOD · ON SIDE · PANZER GENERAL · PERFECT WEAPON · PETE SAMPRAS · PANDEMONIUM · PSYCHIC FORCE · RALLY CROSS · RAGE RACER · RAGINC SKIES · RELOAD · RESIDENT EVIL · REBELT ASSAULT II · SOULBLADE · SIM CITY 2000 · STREET ALPHA II · SVIKODEN · SPACE JAM · THEME PARK · TOTAL NBA 97 · TRACK & FIELD · VANDAL HEARTS · WIPE OUT 2097 · WARHAMMER · X COM · X COM II

249 F
ACE COMBAT II · CROC · DARK LIGHT CONFLICT · FIGHTING FORCE · EXHUMED · G POLICE · HERCULE'S · ISS PRO · JONAN LOMU RUGBY · LAST REPORT · LOST VIKING II · MACHINE HUNTER · ODD WORLD · PANZER GENERAL II · RAPID RACER · RAY STORM · RAY TRACER · SPIDER · SYNDICATE WARS · TRASH IT · TEN PIN ALLEY · TEKKEN II · TEST DRIVE OFF ROAD · VIRTUA POOL · V-RALLY · WING COMMANDER IV · WAR CRAFT II

AMIE RACHETE AU COMPTANT : ORDINATEURS - CONSOLES PERIPHERIQUES - CARTOUCHES LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

JEUX NEUFS PLAYSTATION
349 F MAXI
nous contacter pour précisions

ACE COMBAT II · ALERTE ROUGE · ACTUA SOCCER II · AGENT AMSTRONG · CASTELVANIA · COLONY WARS · CRASH BANDICOOT II · CHEVALIER BAPHOMET II · CROC · D B Z FINAL BOUT · DISC WORLD II · DUKE NUKEN · EXPLOSIVE RACING · FIFA 98 · FIGHTING FORCE · FINAL FANTASY VII · FORMULA ONE 97 · G-POLICE · HERCULE'S · HERE'S' ADVENTURE · JOHN MADDEN 98 · KURUSHI · MARVEL SUPER HERO · MAGIK THE GATHERING · MDK · MONOPOLY · MOTO RACER · NHL 98 · NHL LIVES 98 · NUCLEAR STRIKE · ODD' WORLD · OVER BOARD · PANDEMONIUM II · RAPID RACER · RESIDENT DIRECTOR CUT · SOULBLADE · STREET FIGHTER EX · TEST DRIVE 4 · TENNIS ARENA · TIME CRISIS · TOMB RAIDER II · TORING CAR TOCA · V-RALLY · WARCRAFT II

IL EST CONSEILLÉ D'ENVOYER VOS JEUX EN RECOMMANDÉ
A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom.....
Prénom.....
Adresse.....
Code postal.....
Ville.....
Ma console.....

J'achète Numéros ● le jeu que vous désirez
J'échange Numéros ● le jeu que vous désirez
Mettre une croix ⊗ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables
Jeux dans la limite des stocks disponibles.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE Date d'expiration | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | Date
Signature

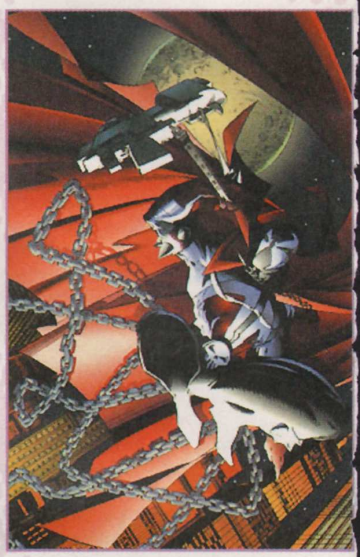
PLAYSTATION 01 /98

Par Dave Martinquk

# Spawn the Eternal

Editeur : Sony C.E. - Disponible en mars ou avril 98

**L'âme torturée à la cape rouge et à la chaîne "nébulaire" (non, je ne confonds pas tout !) va nous faire profiter de ses aventures dans un jeu d'un genre assez particulier. Entraîné par son succès, le bébé de Mc Farlane va maintenant découvrir les horizons ludiques du virtuel. Pour le meilleur ou pour le pire?**



L'arrivée du jeu Spawn laisse d'abord assez perplexe. Lorsqu'est apparu le premier écran de jeu, à la rédaction, les quelques spectateurs devant la télé sont partis d'un grand éclat de rire. La raison? La carrure monstrueuse de Spawn, qui ressemble ici à un joueur body-buildé de football américain. Sa démarche lorsqu'il court se révèle assez amusante aussi. On s'attend vraiment à tomber sur un gars qui trottine à la même allure, dans les allées du bois de Vincennes, un dimanche matin. Ces premiers émois passés, il a fallu en venir au jeu lui-même, et découvrir avec étonnement que l'on avait affaire à une espèce de Nightmare Creatures mâtiné de Tomb Raider. Le mélange est spécial et il ne fonctionne qu'imparfaitement. Le style des deux jeux est bien là, mais Spawn n'a pas la pêche des combats de Nightmare, et il est à des années lumière de l'intérêt des explorations d'un Tomb Raider. Explications.

Le fire blast. Ne vous fiez pas à la photo, ce pouvoir n'est pas si impressionnant...

Vous pouvez refaire le plein d'énergie à tout moment. C'est pratique mais attention votre stock est limité.

## Intérêt et réalisation limites

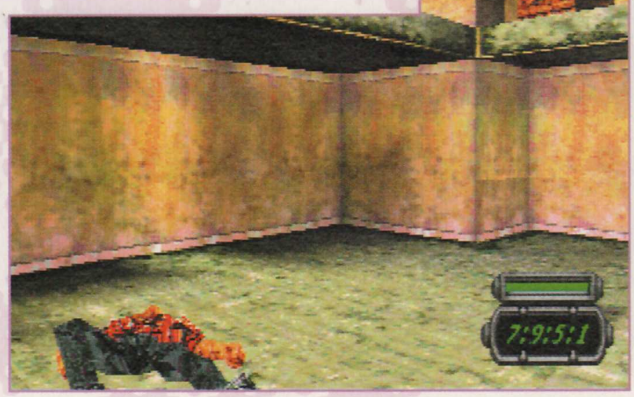
Spawn évolue dans un monde dangereux où de nombreux êtres plus ou moins humains s'en prennent à lui. Vos combats se déroulent toujours en un contre un, et la palette de coups à votre disposition est assez limitée. Série de coups de poing, de coups de pied... Les mouvements que vous effectuez sont raides et le manque de techn frontements rend rap ceux-ci énervants nuyeux. Différentes sphères bonus, que vous ramassez au hasard sur votre chemin, vous donnent le d'utiliser différents voirs : fire ou ice blast, gauntlet... Des petits pl qui donnent l'occasion

©Todd Mc Farlane production

d'admirer quelques gentils petits effets spéciaux, mais sans plus. Spawn peut également se servir de ses chaînes ou de sa cape, mais le résultat à l'écran se révèle encore une fois tout sauf transcendant. Un petit côté gore a été inclus dans le jeu, ceci pour le rendre sans doute plus attractif aux yeux des amateurs d'hémoglobine. En effet, vous pouvez attraper un adversaire et lui arracher un de ses bras. Cela ne l'empêche pas de se battre (!), mais le handicap n'est pas négligeable et ensuite on peut même s'amuser à frapper l'ennemi avec son propre bras. Tordant. Une quinzaine de niveaux vous attend dans le jeu. Pour les franchir, vous avez droit à ce qu'on pourrait appeler une énorme barre d'énergie (qui compte 9999 points de vie). Vous pouvez l'utiliser à tout moment pour vous régénérer, mais lorsqu'elle sera vidée, ce sera la fin au moindre petit coup. Embêtant lorsqu'on n'en est encore qu'au niveau 7 ou 8... Question exploration, le jeu ne prévoit que le strict minimum. On détruit des caisses, trouve une clé, ouvre une porte... L'intérêt est limité. Bref, même s'il est vrai que le jeu "bouge" plutôt bien (vous évoluez dans les décors 3D avec une belle aisance), il y a peu de chances pour qu'au final Spawn, le jeu, reste dans les mémoires. En parlant de cette création, Todd Mc Farlane a dit : "The game is about an attitude, you know, it's Rock & roll !", ce à quoi nous pourrions répondre que "l'attitioude", malheureusement, ne fait pas tout...

Spawn contre son double défenseur du bien. Le manichéisme incarné.

Vous avez arraché un bras à ce pauvre gars avant de l'achever. Complètement immoral, ce jeu.



# Spawn : le D.A.

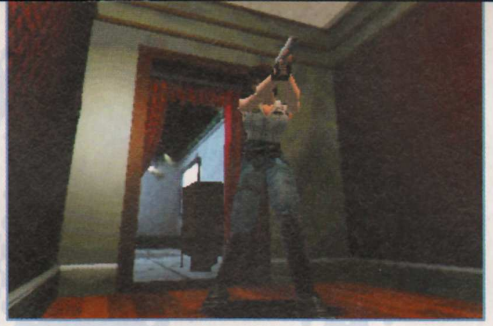
Série à succès, Spawn a inspiré de nombreux produits dérivés, dont un dessin animé que les possesseurs du satellite ou du câble ont pu voir sur Canal Jimmy. Cette série de six épisodes, supervisée par Mc Farlane himself, retranscrit assez bien l'ambiance glauque et malsaine des comics. Le dessin est épuré, stylisé, et les décors très sombres font ressortir avec un malin plaisir le rouge du sang des morts que Spawn ne manque pas de laisser derrière lui. On le voit souvent sortir de l'ombre au moment où la Faucheuse, par l'entremise du bras armé des hommes, allait accomplir son besogneux travail. C'est alors que ses chaînes prennent le relais, et le résultat n'est jamais très beau à voir... Une série à l'esprit décalé assez spéciale qui ne plaira pas à tout le monde mais qui a le mérite de se révéler assez originale. Et sans concessions. Pour mémoire, rappelons également aux amateurs la sortie du film Spawn, visible dans les salles de cinéma françaises depuis le 10 décembre.

Par Santoni Jean

# Resident Evil Director's Cut

Capcom - Déjà disponible

**Une édition spéciale de Resident Evil est actuellement disponible sur le marché. Un mets de choix destiné uniquement à ceux qui ne connaissent pas encore le survival horror de Capcom. Préparez vos sacs à vomi !**



On ne vous apprend rien, derrière la mention "Director's Cut" se cache en fait la version non censurée du chef-d'oeuvre horrifique de Capcom. On veut bien sûr parler de Resident Evil. Vous retrouverez donc l'introduction originale, sang pour sang colorée cette fois, ainsi que toutes les cinématiques qui avaient été victimes de l'hypocrisie des groupements puritains !

Director's cut propose "3 jeux en un" : l'aventure originale, un mode training et la version remasterisée.

## Resident Evil 2 en avant-première !

Le contenu du jeu lui n'a subi aucun bouleversement majeur. Là où il y avait un zombi suceur d'orteils, on en trouve dorénavant deux, les énigmes quant à elles ont été légèrement modifiées, un nouveau monstre a fait son apparition et vos héros disposent de nouvelles sapes. Enfin, comble de la préciosité, des angles de caméra totalement inédits ont été implémentés. Director's cut propose en outre une démo jouable de Resident Evil 2 assez longue qui ne laisse augurer que de très grandes choses. Séduisant, n'est-ce pas? Cependant, si vous possédez déjà le jeu d'origine et que vous avez déjà fait l'aventure dans tous les sens et avec tous les personnages, cette version remasterisée ne constitue en aucun cas un investissement intéressant, malgré la présence du CD démo et son faible prix (299 Frs ! ). D'autant que la suite de ce hit en puissance ne saurait tarder, c'est l'affaire de quelques mois de patience. Par contre, les plus chanceux, les bleus qui viennent d'acquérir une PlayStation, doivent impérativement se procurer ce titre qui se classe, les moignons dans les narines, parmi les jeux cultes de ces dix dernières années. A bon entendeur.

Une intro filmée gore et kitsh.

Resident Evil 2 : une atmosphère digne de la trilogie de Georges A. Romero.

Mmm, deux zombis taquins pour le prix d'un...

# Rush

## Fox Interactive suit EA

Comme Electronic Arts, l'éditeur Fox Interactive (Croc), a choisi de créer une division spéciale : Fox Sports. Vous vous en doutez, la principale cible visée par l'opération est EA Sports, et les plannings annoncent d'ores et déjà différents jeux, avec du hockey, du golf, du tennis, et du foot. Tiens du foot? On ne s'y attendait pas du tout pour 1998 !

# SCORE MANIA

Le défi en soi !

Des jeux d'occasion jusqu'à 80 % moins cher !

## Revendez - Echangez - Achetez

vos jeux vidéo et consoles 16 - 32 - 64 bits et CD-ROM PC

**S[t] GERMAIN EN LAYE**
42, rue de Paris
78100 S[t] GERMAIN EN LAYE
(RER A)
✆ : 01 30 61 47 47
*Ouverture exceptionnelle en décembre : 7J./7J.*

**BOULOGNE**
221, Bd Jean Jaurès
92100 BOULOGNE
Métro Marcel Sembat
✆ : 01 41 41 92 92
*Ouverture exceptionnelle en décembre : 7J./7J.*

**ITALIE 2**
La Tête dans les Nuages
75013 Paris
Métro Place d'Italie
✆ : 01 53 80 3000
*Ouverture exceptionnelle en décembre : 7J./7J.*

**BREST**
75, rue Jean Jaures
29200 BREST
✆ : 02 98 800 633
*Ouverture exceptionnelle en décembre : 7J./7J.*

**GENÈVE**
Ouverture
JANVIER 98

**PSX**

CONSOLE NEUVE : **990 Frs**
OCCASION : **790 Frs**

*Prix des jeux neufs à partir de 299 Frs*

### BUSHIDO BLADE

SquareSoft n'en finit pas de nous étonner avec ce nouveau jeu de combat d'épée. Un jeu tout seul « bourré » où la réflexion est de mise.
A ne pas rater.

### NIGTHMARE CREATURES

Ambiance angoissante et stress garanti avec ce jeu de combat / aventure tout en 3D. Casser du monstre est toujours un plaisir !...

### THEME HOSPITAL

LA fameuse simulation PC elle disponibles sur votre PlayStation.

### TOMB RAIDER II

Retrouvez Lara Croft dans une nouvelle aventure tout en 3D. Visites Vendus et pleins de nouveaux décors. Un jeu à ne pas manquer !

### VERSAILLES

Perfectionnez vos connaissances sur Versailles et la cour du Roi Soleil. Participez à de nombreuses intrigues dans ce magnifique jeu d'aventure.

### COOLBORDER 2

Encore meilleur que la première mouture, voici replongez dans l'univers de la glisse. Cinq modes de jeu, des personnages cachés et un mode 2 joueurs en simultané. Très fun !...

### JERSEY DEVIL

De nouvelles aventures encore plus folles. De nouvelles aptitudes et toujours plus de fun !

### FIFA 98

Vivez la coupe du monde de foot 98 en direct-live sur PlayStation.

### STEEL REIGN

A 1 ou 2 joueurs, prenez le contrôle d'un des onze appareils mis à votre disposition et gardez votre sang froid ! Vous apprendrez vite que piloter un char n'est pas chose facile.

### ROCK'N ROLL RACING 2

Fort du succès sur SuperNintendo, voici la suite très attendue et c'est sur PlayStation qu'elle arrive et tout en 3 D ! Rigolade en perspective assurée ! Un jeu de course qui promet ...

**Pour 500 Frs de jeux revendus, bénéficiez de 50 Frs de réduction sur votre prochain achat de jeu d'occasion. Offre valable jusqu'au 31/01/1998.**

**CARTES A JOUER**
**MAGIC l'Assemblée**
**&**
**PORTAL**
**Disponible chez Score Mania à Boulogne**

Prix sous réserve typographique - Certains prix peuvent varier selon le magasin.

CONCEPTION GRAPHIQUE : emap-alpha

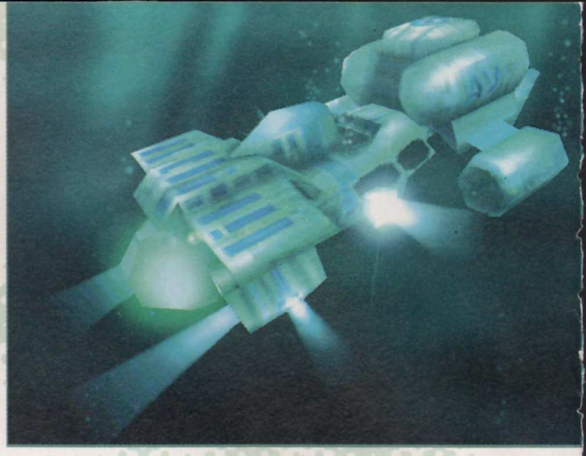
Magic : L'Assemblée et PORTAL sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Par Benjamin Janssens

# Forsaken

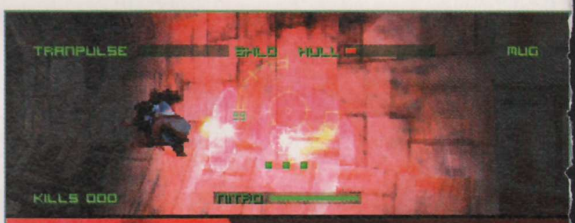
## Doom-like avant-gardiste

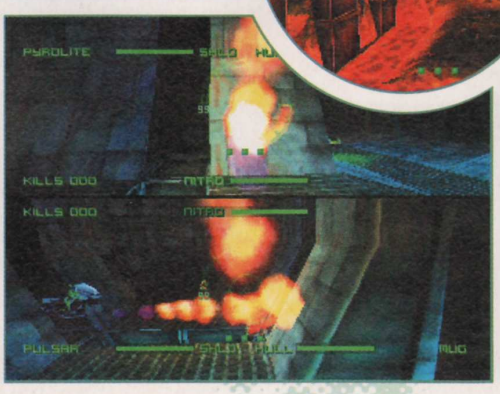
Editeur : Acclaim - Disponible en mars 1998



**Doom-like plus que novateur, Forsaken, jeu «damné» (traduction du terme) et 100 % british, risque fort de créer la surprise. Plongeant le joueur au cœur d'un monde en 3D avec vue hémisphérique et impression de vitesse étonnante, Forsaken promet de séduire les amateurs de sensations fortes.**

Originaire du PC, Forsaken est un produit comme on en voit peu. Mais pouvait-on décemment attendre un jeu sans grand intérêt de la part de Probe, développeur anglais talentueux auquel on doit notamment Die Hard Trilogy? Non. Du coup, quand on se retrouve aux commandes d'une des «bikes» du jeu (ou moto de l'espace) avec une manette entre les mains, on en prend plein la poire. Le scénario plonge le joueur des années dans le futur. Suite à une expérience ayant mal tourné, les habitants de la Terre ont été contraints de fuir leur planète chérie, laissant derrière eux bijoux et effets personnels. C'est la raison pour laquelle vous, en tant que «bounty hunter», mercenaire sans foi ni loi, vous vous intéressez au morceau de caillou sans vie apparente. Pilote aguerri, vous décidez de partir à la recherche de trésors enfouis dans une quinzaine d'endroits éparpillés sur le globe, du temple maya à la centrale nucléaire construite au centre d'un volcan en éruption permanente. Vous n'êtes évidemment pas seul sur le coup et quantité de robots tueurs, abandonnés par les forces gouvernementales au moment du départ précipité, vous attendent de pied ferme... Speed, ultra-speed même, Forsaken reprend le concept de Descent et l'améliore. Les textures (la lave, l'eau, etc.) et les effets de lumière sont purement extraordinaires. De passage chez Probe, nous avons pu juger du potentiel de ce hit en puissance dont l'intérêt réside dans la recherche de trésors cachés, la variété étonnante d'armes mises à disposition du joueur (mines, homing missiles, laser ricochants, etc.), les ennemis d'une grande originalité, le mode deux joueurs exceptionnel et, par dessus tout, la possibilité d'évoluer sans aucune contrainte dans un monde en 3D. Claustrophobes auxquels les Doom-like donnent «la gerbe» s'abstenir. De plus amples informations dans notre prochain numéro.





# Rush

## Nouveau pack

Sony prépare actuellement un nouveau CD de démos pour les prochains packages de consoles PlayStation, prévus pour février. Ce CD devrait inclure des démos de titres qui sortiront pendant le premier trimestre 98, et sollicite pour le moment les développeurs tiers (c'est-à-dire non-liés à Sony) pour élaborer le meilleur CD possible. Mais on ignore encore ce qu'il nous réservera.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

**PARIS**
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

**PARIS**
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : 01 40 27 88 44

**LILLE**
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

**DOUAI**
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

**VANNES**
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

# ESPACE 3 Games

# Le spécialiste de la Playstation

## Console Playstation

**PLAYSTATION**
**+ 1 MANETTE**
**990 F**
**+ 100 Frs de bons d'achat***

| | | | |
|---|---|---|---|
| • ADAPTATEUR MULTI-JOUEUR | 269,00 | • PRO ACTION REPLAY | 349,00 |
| • CABLE DE LIAISON | 169,00 | • RALLONGE MANETTE | 89,00 |
| • MANETTE | 99,00 | • SOURIS | 169,00 |
| • MANETTE ASCII | 199,00 | • JOYPAD ANALOGIQUE | 199,00 |
| • MEMORY CARD | 99,00 | • VOLANT + PEDALIER | 449,00 |
| • MEMORY CARD 120 BLOCS | 249,00 | • PSYCHOPAD | 299,00 |
| • PRISE PERITEL RGB | 149,00 | • PISTOLET | 199,00 |

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

## Accessoires & Jeux Playstation

ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITION
+ PAD PROGRAMMABLE
+ MERORY CARD 299,00
**ACE COMBAT 2 349,00**
ACTUA SOCCER 2 349,00
AGENT AMSTRONG 299,00
ALERTE ROUGE 349,00
BLACK DOWN 299,00
BUST A MOVE 3 249,00
**CASTLE VANIA 369,00**
CLOCK TOWER 349,00
COLONY WARS 369,00
COURIER CRISIS 349,00
CRASH BANDICOOT 2 349,00
**CROC 369,00**
CRYPT KILLER 299,00
**DIE HARD TRILOGY**
**+ TURBO GUN 399,00**
DISCWORLD 2 299,00
DRAGON BALL
FINAL BOUT 299,00
DUKE NUKEM 3D 369,00
DYNASTY WARRIORS 349,00
EXHUMED 299,00
**EXPLOSIVE RACING 349,00**
FANTASTIC FOUR 349,00
FELONY 349,00
FIFA 98 349,00
FIFA SOCCER 97 249,00
**FIGHTING FORCE 369,00**
FINAL FANTASY 7 369,00
FORMULA KART 349,00
FORMULA ONE 97 369,00
FROGGER 349,00
G POLICE 369,00
GRID RUN 249,00
GTA 349,00
**HERCULES 349,00**
HERK'S ADVENTURA 369,00
ISS PRO 369,00
IZNOGOOD 349,00
J. MADDEN 98 369,00
JERSEY DEVIL 349,00
JHONA LOMU RUGBY 369,00
**JURASSIC PARK :**
**THE LOST WORLD 369,00**
KURUSHI 299,00
LAST DYNASTY 349,00
LAST REPORT 349,00
**LEGACY OF KAIN 249,00**
**LES CHEVALIERS DE**
**BAPHOMET 2 349,00**
LE THEAL ENFORCER 369,00
LITTLE BIG ADVENTURE 349,00
LOST VIKING 2 299,00
MAGIC THE
GATHERING 349,00
MARVEL SUPER HEROES 349,00
MDK 349,00
MEGAMAN BATTLE
AND CHASE 349,00
MEGAMAN X3 299,00
MG TURBO RACING 349,00
MICROMACHINE 3V 369,00
**MONOPOLY 299,00**
**MOTO RACER 369,00**
NASCAR 98 369,00
NBA 98 369,00
NBA IN THE ZONE 2 249,00
NBA LIVE 97 249,00
NHL 98 369,00
NHL BREACKAWAY 98 329,00
NHL POWER PLAY 249,00
**NUCLEAR STRIKE 369,00**
**ODD WORLD 329,00**
**OVER BOARD 349,00**
PANDEMONIUM 2 349,00
PANZER GENERAL II 369,00
PARAPPA THE RAPPER 299,00
PEAK PERFORMANCE 349,00
PERFECT ASSASSIN 349,00
PERFECT WEAPON 369,00
PGA TOUR 98 369,00
POWER RANGER ZEO 349,00
POWER SOCCER 2 349,00
RAGE RACER 349,00
**RAPID RACER 349,00**
RAVEN PROJECT 199,00
REBEL ASSAULT 2 369,00
**RESIDENT EVIL**
**DIRECTOR CUT 299,00**
RISK 299,00
ROAD RAGE 299,00
ROCK N'ROLL RACING 2 349,00
**ROSCO MC QUEEN 349,00**
SHADOW MASTER 349,00
SIM CITY 2000 349,00
SOUL BLADE 399,00
STREET FIGHTER
COLLECTION 349,00
STREET FIGHTER
EX PLUS 349,00
SUPER PANG COLLECTION 299,00
SUPER PUZZLE FIGHTER 299,00
**SWAGMAN 299,00**
TENNIS ARENA 349,00
TEN PIN ALLEY 349,00
TEST DRIVE 4 349,00
TETRIS PLUS 299,00
TIME CRISIS + GUN 549,00
TOBAL 1 249,00
TOCA TOURING CAR 369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE
+ MANETTE + MEMORY CARD 299,00
TOMB RAIDER 2 349,00
TOSHINDEN 3 349,00
TRANSPORT TYCOON 299,00
VANDAL HEART 299,00
VERSAILLES 349,00
**V RALLY 349,00**
WARCRAFT 2 369,00
WRECKING GREW 299,00
Z 299,00

### PROMOS

| | |
|---|---|
| ALIEN TRILOGY | 149,00 |
| **BATTLE SPORT** | **99,00** |
| BREAK POINT TENNIS | 199,00 |
| BURNING ROAD | 169,00 |
| **BUST A MOVE 2** | **149,00** |
| CASPER | 199,00 |
| CRUSADER NO REMORSE | 149,00 |
| DISRUPTOR | 199,00 |
| FADE TO BLACK | 169,00 |
| HEXEN | 199,00 |
| HI OCTANE | 99,00 |
| IRON AND BLOOD | 99,00 |
| **INTERNATIONAL SOCCER DX** | **199,00** |
| **MAGIC CARPET** | **149,00** |
| NBA IN THE ZONE | 169,00 |
| **NBA JAM EXTREME** | **99,00** |
| NEED FOR SPEED 2 | 199,00 |
| NHL 97 | 199,00 |
| **OLYMPIC SOCCER** | **199,00** |
| PROJET X2 | 169,00 |
| RAYMAN | 169,00 |
| RETURN FIRE | 169,00 |
| SHOCKWAVE | 99,00 |
| **SLAM AND JAM 96** | **99,00** |
| **STAR GLADIATOR** | **149,00** |
| THUNDER HAWK 2 | 169,00 |
| TOMB RAIDER | 199,00 |
| **TOTAL NBA'96** | **169,00** |
| TRACK'N FIELD | 169,00 |
| TUNEL B1 | 199,00 |
| **VIEW POINT** | **149,00** |
| VIRTUA OPEN TENNIS | 99,00 |

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

**BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22**

| CONSOLES ET JEUX | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR) | |
| TOTAL A PAYER | |

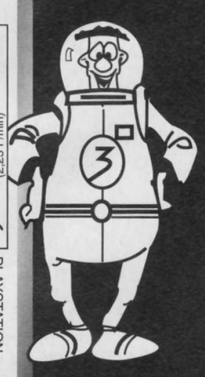
* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER FAMICOM ❒ 3 DO ❒ SATURN ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ JAGUAR ❒ NINTENDO 64 ❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ PLAYSTATION

**PASSE TES COMMANDES SUR**

(2,23 F/min)



Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PLAYSTATION 01/98

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

# Les Marvels, les vrais !

Impossible de présenter en détails le jeu Marvel Super Heroes sans faire un rapide rappel de la gamme étendue de revues en rapport avec le sujet. Dernières sorties en date, un nouvel épisode des Avengers, du Silver Surfer, de Hulk, de Spiderman, des X-men, mais surtout un cross over gigantesque baptisé Onslaught. A l'affiche de ce Onslaught, Pst, Cable, la X-Force et bien entendu les X-men, les vedettes de chez Marvel. Une série épique que les fans du jeu de combat devraient à coup sûr apprécier tant la philosophie de cette BD est proche de celle du jeu. Au total, Marvel édite chaque mois une dizaine de titres alors, avis aux amateurs, ils n'auront que l'embarras du choix.

## Rush

### Square plaque Sony?

L'éditeur roi qui nous a séduit à grands coups de millions de Final Fantasy 7 dans les chaumières du monde entier arrive en fin de contrat avec Sony, distribuant ses titres pour le moment. Quelques bruits de couloir indiquent que Square souhaiterait désormais distribuer ses propres titres sans passer par la case Sony... Pourtant rien n'est joué !

## Les plus attendus

**Tekken 3**
(Namco)

**Resident Evil 2**
(Capcom)

**Gran Turismo**
(Sony C.E.J.)

**Bushido Blade 2**
(Square Soft)

## Les incoutournables

**Tomb Raider II**
(Core Design)

**Final Fantasy VII**
(Square Soft)

**Crash Bandicoot 2**
(Sony C.E.)

**Time Crisis**
(Namco)

## Le pas attendu du tout : Ark of Time (Project Two Interactive)

# Paris, Lyon, Antony, Pontault-Combault, Evry 2 et Montesson...

# Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

**Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :**

- **Vérifié** (CD & manuel en bon état)
- **Reconditionné sous blister**
- **Garanti 6 mois**
- **Moins cher**

*Chez RecycleWare vous trouverez plus de 280 titres* sur PlayStation, plus de 150 titres* sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

**NOUVEAU ! Jeux pour Nintendo 64**

**RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.**

**PARIS**
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

**LYON**
Centre Commercial La Part-Dieu
R. d. C. Nouvelle Extension - 69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38

**ANTONY**
27, avenue de la Division-Leclerc
92160 Antony - Tél. 01 46 74 06 26

**PONTAULT-COMBAULT**
Centre Commercial Carrefour
77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11

**EVRY 2** NOUVEAU
Centre Commercial Evry 2 - 91022 Evry Cedex

**MONTESSON** NOUVEAU
Centre Commercial Mammouth
78360 Montesson

# NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

*Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.*

**IMPORTANT !** *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au* **même prix**, *que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

**Comparez les prix des jeux Recycleware !**

## EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** PLAYSTATION

**IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Destruct. Derby | 79 F | Tobal N°1 | 99 F | Resident Evil | 149 F | Suikoden | 169 F | Tenka | 219 F |
| Formula 1 | 79 F | Project X2 | 129 F | Tomb Raider | 149 F | Syndicate Wars | 169 F | Tilt | 219 F |
| Total NBA' 96 | 79 F | Raging Skies | 129 F | Vandal Hearts | 149 F | Wipe Out 2097 | 169 F | V-Rally | 219 F |
| Air Combat | 99 F | Street Racer | 129 F | 2Xtreme | 169 F | Worms | 169 F | Rapid Racer | 229 F |
| Adidas Power Soc. | 99 F | Adidas P. Soc. 97 | 149 F | Cool Boarders | 169 F | Area 51 | 199 F | Colony Wars | 249 F |
| Alien Trilogy | 99 F | Andretti Racing | 149 F | Com. & Conquer | 169 F | Cité des Enf. Perdus | 199 F | Croc | 249 F |
| Doom | 99 F | Chevaliers Baph. | 149 F | Dest. Derby2 | 169 F | Die Hard Trilogy | 199 F | Fighting Force | 249 F |
| Fade to Black | 99 F | Crash Bandicoot | 149 F | Dragon Ball Z | 169 F | Jurassic 2 | 199 F | Final Fantazy 7 | 249 F |
| Fifa 97 | 99 F | Jet Rider | 149 F | ESPN Extr. Sports | 169 F | MicroMachine V3 | 199 F | Formula One 97 | 249 F |
| Legacy of Kain | 99 F | Little Big Advent. | 149 F | Lost Viking 2 | 169 F | Rugby Jonah Lomu | 199 F | G-Police | 249 F |
| Rayman | 99 F | Need for Speed 2 | 149 F | Overblood | 169 F | Sim City 2000 | 199 F | Nuclear strike | 249 F |
| Road Rash | 99 F | Pandemonium | 149 F | Rebel Assault 2 | 169 F | Soul Blade | 199 F | Oddworld | 249 F |
| Tekken | 99 F | Perfect Weapon | 149 F | Sampras Tennis | 169 F | Tekken 2 | 199 F | OverBoard | 249 F |
| Ridge Racer Revol. | 99 F | Porsche Chall. | 149 F | Soviet Strike | 169 F | ISS Pro | 219 F | Panzer General 2 | 249 F |
| Time Commando | 99 F | Rage Racer | 149 F | Spider | 169 F | Road Rage | 219 F | Warkraft 2 | 249 F |

** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/01/98. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 11/12/97.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78 17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

**Plus de 30 000 jeux neufs et recyclés en stock !**

**Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h**

Par Raymond Lebœuf

# Erratum Alerte Rouge

Editeur : Westwood
Déjà Disponible

## Une bonne nouvelle pour commencer l'année

**Nous ne sommes pas à l'abri d'erreurs, et nous en avons commis une sur l'excellent Alerte Rouge de Westwood... Heureusement, c'est à son avantage !**

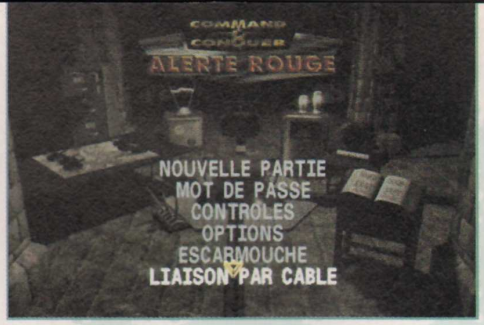
Eh oui, il arrive parfois qu'au détour d'un test, certaines erreurs, indépendantes de notre volonté, soient responsables d'un manque d'information. Alerte Rouge, la suite de Command & Conquer, nous est parvenue pour le Travelling dans une version non-complète : le mode link n'était pas présent. Du moins, il ne semblait pas l'être.

### Ça change tout

C'est vrai, nous trouvions dommage de ne pouvoir jouer en link à Alerte Rouge, et c'était là son principal défaut. Cette réserve n'a désormais plus lieu d'être, puisque la version définitive du jeu que vous pourrez trouver en magasin propose le mode link, comme prévu à l'origine ! C'est donc un soft complet, intéressant et jouable à l'infini qui vous est proposé, d'autant plus que le jeu propose d'emblée deux CD (un pour les soviets et un pour les alliés) : il ne vous faut que deux PlayStation, un câble de liaison, et deux télés pour expérimenter Alerte Rouge à deux. Et c'est un vrai bonheur !

### Humain et machine

Vous vous en doutez, jouer contre un adversaire humain n'a rien à voir avec l'ordinateur : des unités à l'utilité discutable comme les générateurs d'ombre prennent immédiatement de la valeur, et il est nettement plus fun de lancer une bombe nucléaire en attendant la réaction de votre adversaire ! Les cartes jouables en link sont celles du mode escarmouche, de deux manières entièrement paramétrables : une bataille normale, jusqu'à éradication complète du camp ennemi, ou un mode "drapeau" dans lequel l'objectif principal de chacune des parties est de dérober le drapeau adverse pour le ramener dans son propre camp. Choisissez niveau technologique, crédits de départ, carte et camps, et vous voilà en route pour des parties réseau des plus intéressantes. Alerte Rouge prend une toute nouvelle ampleur, et nous ne saurions donc trop vous le recommander : c'est un hit dont vous ne vous lasserez pas en link.




L'option link apparaîtra dès que les deux PlayStation seront reliées.

Le mode drapeau : si vous capturez ce drapeau et le ramenez, c'est gagné.

Capturer les bâtiments ennemis avec les ingénieurs : bien plus humiliant contre un adversaire humain !

Vous disposez de tous les paramètres du mode escarmouche pour régler la partie comme il vous plaît.

Les générateurs d'ombre en action, comme ils le méritent !

DOCK GAMES VOUS SOUHAITE UNE BONNE ANNÉE 98

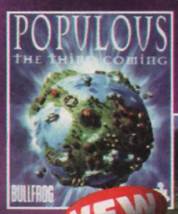
# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Retrouvez les disciplines des J.O. 98 d'hiver de Nagano.

CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD **990 FRS**

PlayStation




Une nouvelle façon d'incarner Dieu.

## DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**
  Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.**
  Chaque magasin présente plus de 2000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.**
  Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

**DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT****

Enfourchez des cylindrés d'exception avec Road Rash.

Attention de ne pas tilter votre Playstation avec ce nous jeu de flipper.

Installez vous au volant de bolides pour une course à travers la nuit.

**AUTO DESTRUCT**

Au volant de voiture, combattez en duel à travers des mégapoles futuriste.

Traitez les urgences et enrayez les épidémies le plus rapidement possible

# OUVERTURE DU PREMIER CORNER DOCK GAMES

## CLIP CLAP : 5 PLACE DU PILORI - Château-Gontier (53) - 02.43.70.37.45

### FRANCE

| | |
|---|---|
| AGEN | Tél : 05.53.87.92.52 |
| AIX en PROVENCE | Tél : 04.42.93.60.10 |
| AJACCIO | Tél : 04.95.21.19.05 |
| ALBI | Tél : 05.63.49.94.40 |
| AMIENS | Tél : 03.22.92.28.85 |
| ANGERS | Tél : 02.41.87.59.14 |
| ANGOULEME | Tél : 05.45.94.43.15 |
| ANNECY | Tél : 04.50.51.44.98 |
| ANNEMASSE | Tél : 04.50.87.16.75 |
| AUBERVILLIERS | Tél : 01.43.52.70.23 |
| AVIGNON | Tél : 04.90.82.22.61 |
| ARLES | Tél : 04.90.96.84.81 |
| ARRAS | Tél : 03.21.23.45.25 |
| AUXERRE | Tél : 03.86.52.22.21 |
| BAYONNE | Tél : 05.59.59.41.61 |
| BESANÇON | Tél : 03.81.81.67.09 |
| BLOIS | Tél : 02.54.78.97.38 |
| BORDEAUX *CENTER* | Tél : 05.56.31.25.29 |
| BOULOGNE sur MER | Tél : 03.21.30.20.95 |
| BOURG-EN-BRESSE NOUVEAU | Tél : 04.78.60.33.60 |
| BREST | Tél : 02.98.46.11.46 |
| BRIGNOLES | Tél : 04.94.72.05.45 |
| BRIVE | Tél : 05.55.17.92.30 |
| CHALON S/SAONE | Tél : 03.85.42.98.58 |
| CHAMBERY | Tél : 04.79.60.03.81 |
| CHARLEVILLE-MEZIERES | Tél : 03.24.57.43.19 |
| CHOLET | Tél : 02.41.46.06.01 |
| CLERMONT-FERRAND | Tél : 04.73.28.93.37 |
| COGNAC | Tél : 05.45.35.07.45 |
| CREIL *CENTER* | Tél : 03.44.25.56.64 |
| DIEPPE | Tél : 02.35.84.63.90 |
| DIJON | Tél : 03.80.58.95.94 |
| DRAGUIGNAN | Tél : 04.94.50.89.50 |
| DUNKERQUE *CENTER* | Tél : 03.28.66.73.73 |
| FECAMP | Tél : 02.35.29.90.00 |
| FONTAINEBLEAU | Tél : 01.60.72.80.56 |
| FREJUS | Tél : 04.94.53.64.18 |
| GRENOBLE | Tél : 04.76.47.14.25 |
| HAGUENAU | Tél : 03.88.73.53.59 |
| LA ROCHELLE | Tél : 05.46.41.29.01 |
| LA VARENNE St HILAIRE | Tél : 01.41.81.03.17 |
| LE HAVRE *CENTER* | Tél : 02.35.19.36.46 |
| LE PUY en VELAY | Tél : 04.71.09.37.17 |
| LES LILAS | Tél : 01.43.63.05.37 |
| LILLE | Tél : 03.20.51.44.75 |
| LYON CENTRE | Tél : 04.78.60.33.60 |
| MACON | Tél : 03.85.40.91.74 |
| MARSEILLE | Tél : 04.91.78.96.75 |
| MEAUX | Tél : 01.60.25.11.56 |
| MELUN | Tél : 01.64.37.41.98 |
| METZ | Tél : 03.87.36.33.33 |
| MONT de MARSAN | Tél : 05.58.06.39.51 |
| MONTLUÇON | Tél : 04.70.05.94.82 |
| MONTAUBAN | Tél : 05.63.66.57.33 |
| MONTPELLIER | Tél : 04.67.60.42.57 |
| MOULINS | Tél : 04.70.34.09.95 |
| NARBONNE | Tél : 04.68.32.07.60 |
| NÎMES | Tél : 04.66.21.81.33 |
| NIORT | Tél : 05.49.77.05.13 |
| ORLEANS | Tél : 02.38.77.98.30 |
| PAU *CENTER* | Tél : 05.59.72.91.32 |
| PERIGUEUX | Tél : 05.53.09.84.00 |
| PERPIGNAN | Tél : 04.68.34.05.11 |
| QUIMPER *CENTER* | Tél : 02.98.64.29.15 |
| REIMS | Tél : 03.26.77.96.76 |
| RENNES | Tél : 02.99.31.11.26 |
| RODEZ | Tél : 05.65.68.94.58 |
| SALON DE PROVENCE | Tél : 04.90.56.61.21 |
| SARREGUEMINES | Tél : 03.87.02.96.00 |
| SETE | Tél : 04.67.74.81.46 |
| ST ETIENNE | Tél : 04.77.41.84.79 |
| ST NAZAIRE NOUVEAU | (consulter le Minitel) |
| ST QUENTIN NOUVEAU | (consulter le Minitel) |
| STRASBOURG | Tél : 03.88.22.54.81 |
| TARBES | Tél : 05.62.44.92.92 |
| TARNOS | Tél : 05.59.64.18.66 |
| THIONVILLE | Tél : 03.82.54.44.11 |
| THONON les BAINS | Tél : 04.50.71.69.02 |
| TOULON | Tél : 04.94.91.39.69 |
| TOURS | Tél : 02.47.20.42.30 |
| TROYES | Tél : 03.25.73.11.28 |
| VALENCE | Tél : 04.75.56.72.90 |
| VALENCIENNES *CENTER* | Tél : 03.27.47.30.60 |

### SUISSE

| | |
|---|---|
| GENEVE 1 | Tél : 022.940.03.40 |
| GENEVE 2 | Tél : 022.800.30.50 |
| GENEVE 3 NOUVEAU | Tél : 022.700.83.83 |
| GENEVE 4 NOUVEAU | Tél : 022.980.07.80 |
| LAUSANNE | Tél : 021.329.04.14 |
| NEUCHATEL NOUVEAU | Tél : 032.724.12.55 |
| SIGNY | Tél : 022.363.03.09 |
| SION | Tél : 027.323.83.55 |

**NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES**
**POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE**
**CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80**
Toute personne qui aurait été lésée ou trompée en contactant l'ancien numéro °022.800.30.90°, est prié de bien vouloir nous en avertir pour suite à donner.

### DOM TOM

| | |
|---|---|
| FORT de France | Tél : 05.96.63.12.13 |
| POINTE à PITRE | Tél : 05.90.93.20.69 |

©IFANE COMPO 04 72 72 06 11

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

Par Dave Martinquk

# Mortal Kombat
## Destruction finale

Sortie prévue en France le 4 février 98 - Durée : 1h30

**Ce titre simple et barbare est celui du nouveau film mettant en scène les personnages de Mortal Kombat. Une production haute en couleurs, pleine de bons sentiments, d'amitié virile et de franche camaraderie où les coups portés sont nombreux et où les corps fatalisés tombent comme des pantins désarticulés, sous le regard amusé de l'indiciblement mauvais Shao Kahn...**

Bienvenue en enfer ! Ah ah ah...

Dans Mortal Kombat aussi il ne doit en rester qu'un...

MKDF est sorti aux Etats Unis le 21 novembre 97 sous le nom de MK Annihilation (autre titre précieux s'il en est...). On y retrouve la plupart des personnages du premier épisode – Liu Kang, Sonya Blade, Johnny Cage... - même si les acteurs qui les incarnent ici ne sont pas tous les mêmes. Par exemple, Christophe «Raiden» Lambert a laissé sa place de dieu du tonnerre à un certain James Remar. Avec les nouveaux venus, les fans de MK, le regard brouillé de reconnaissance, verront ici plus d'une vingtaine de personnages prendre vie. Une performance plus qu'honorable, qui promet au moins des affrontements variés. La qualité de l'intrigue n'a jamais été le point fort des Mortal Kombat. Que ce soit dans les jeux ou pour les films, le scénario se résume à un principe simple et inébranlable : les méchants débarquent sur Terre, et il faut tout faire pour les en chasser. C'est tout, c'est simple et on sait que l'on ne va guère voir ce genre de films que pour admirer des combats de folie magistralement orchestrés. Forts de cette certitude, il est de bon ton d'essayer de savoir si, maintenant, cette dernière attente sera comblée.
A priori, la réponse est oui.

La Mort porte une robe de soirée moulante couleur azur.

## Plastique impeccable, chorégraphie magistrale

MKDF commence alors que Raiden, de sa voix rauque de dieu, résume ce qui s'est passé dans le premier film et explique pourquoi les hordes de guerriers de Shao Kahn débarquent de nouveau sur Terre. Ces troupes sont menées par les généraux les plus redoutables du seigneur du royaume extérieur : Motaro, Rain, Ermac et Sheeva. Parmi ces quatre personnages, on remarque d'ores et déjà deux créatures pas tout à fait humaines : Motaro, l'homme centaure, et Sheeva, une femme au fort caractère qui a une manière bien à elle de vous caresser le dos avec ses deux paires de bras. Comme dans le premier épisode, les effets spéciaux servent une action rondement menée. Dans le film, les combats sont nombreux et ils se révèlent d'une violence rare. Juste ce qu'il faut pour plaire aux fans de la série. On retiendra, parmi les scènes d'anthologie de ce film, les combats Sonya/Jax contre Cyrax, Liu Kang/Kitana contre Smoke, Sub Zero contre Smoke ou encore Sonya contre Mileena. Ceci juste pour vous donner l'eau... pardon, le sang à la bouche. Mais d'autres scènes sont plus «softs». Par exemple, le moment où Liu Kang rencontre Nightwolf et où ce dernier lui montre son animality restera dans les annales du cinéma comme un superbe moment d'intimité partagée... Ajoutons à cela la plastique avantageuse de quelques-uns des personnages féminins du film (en particulier Talisa «Kitana» Soto) et on obtient un mix explosif assez agréable à regarder, en fin de compte.

Euh, au fait Jax, t'as l'heure ?

Le film a été tourné dans différents endroits : sites naturels en Jordanie, en Israël ou en Thaïlande, et studios à Londres.

« Une histoire d'amitié qui commence entre nous deux... »

## Pas de surprise, c'est pour les fans

MKDF n'est pas un blockbuster (film à gros budget censé remporter un succès énorme), comme on dit aux Etats-Unis. C'est un film très ciblé qui ne s'adresse qu'à deux publics : celui des fans de films d'action, et celui des joueurs de jeux vidéo. Ça tombe bien, les deux sont souvent liés. MKDF est un film sans surprise, rapide, efficace, que certains ne s'empêcheront pas de juger kitsch pour son côté costumes à deux balles et son histoire "meilleur marché". Qu'à cela ne tienne, la vocation de MKDF est de présenter «grandeur nature» les combats de la série auxquels on ne peut normalement assister que sur l'écran d'une borne d'arcade . Ni plus ni moins. Et force est de constater que, dans le genre, il tire plutôt bien son épingle du jeu (les personnages possèdent même beaucoup plus de coups dans le film, mais c'est une autre histoire...). Un film à aller voir entre amis, avec des paquets de pop-corn et une singulière envie de ne pas se prendre la tête...

Mmmh, les gentils pectos de Liu Kang... Mmmh, les gentils pectos de Sonya Blade...

Y'a pas à tortiller, Hitana est karrément b... belle !

# Zik

**A peine dessoûlé du soir du nouvel an, il faut malgré tout envisager l'avenir et l'année naissante sous un bon jour. Plus musical, peut-être. Notre sélection du mois.**

Par Vladimir Sebansky

Voilà donc un bon plan, pas de doute. Plongez aux alentours de la page 92 de ce numéro de PlayStation pour découvrir le duo du moment, **Air**, et les entendre parler de jeux vidéo et de musique. Puis, patiemment (plus ou moins), attendez le 19 janvier pour découvrir leur premier album, ***Moon Safari***. Plein de richesses, planant (***Remember***), tubesque quand il faut (***Sexy Boy***, le clip passe en ce moment sur vos ridicules petits écrans), pas chiche en hommages (Remember avec Jean-Jacques Perrey), Moon Safari se fait aussi chanson à la basse assassine et aux arrangements de cordes limpides (***You Make it easy***). Bref, l'album à ne pas manquer en ce début d'année sous peine de passer pour Jo-l'crétin. Air, où la preuve pour nos amis anglais que les musiciens français ne sont pas tous des DJ. (Source)

Des DJ, justement, deux géants du hip-hop qui s'amusent sur un disque, soit 24 minutes de mixs et de cuts renversants : **DJ Shadow live**, avec ses petites mains et ses platines, remixé par Q-Bert, le meilleur DJ du monde. Si vous croyez encore que le Hip-Hop c'est le rap français, faites un tour par ce disque. (MoWax)

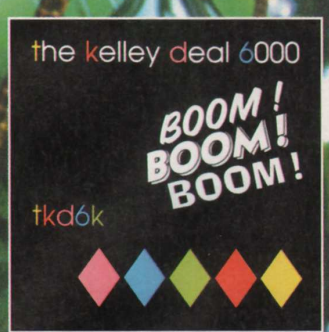
**Björk** est certainement l'artiste la plus remixée, jeu auquel elle se prête apparemment sans retenue. ***Bachelorette***, dernier single de son dernier album (que vous vous devez de posséder), n'échappe pas à cette règle. Six titres sur ce maxi, dont 4 remixes, notamment le très réussi remixe de RZA, rappeur du Wu Tang Clan, et My Snare qui joue le rôle de face B. (Polygram)

Plutôt inclassable parce que mélangeant joyeusement tout un tas de sonorités, **Planetary Folks de As One** veut flatter les oreilles du monde entier. Apparenté à la sphère technoïde parce que saupoudré de rythmiques "modernes", Planetary Folks fait cohabiter synthé, cor anglais, saxophone, percussions et voix doucement chantantes. (MoWax)

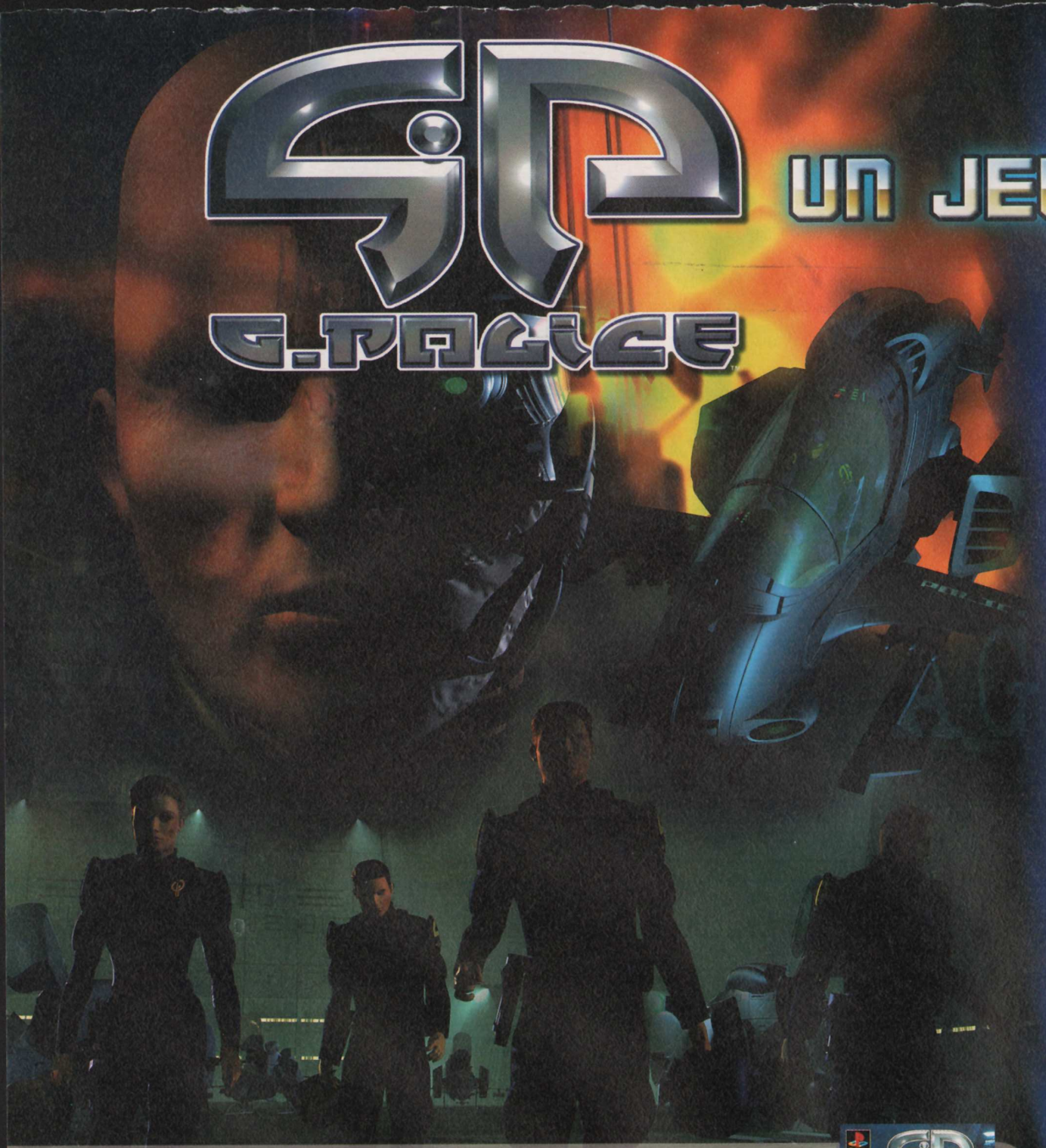
Plus inclassable qu'on veut bien le croire, **Bashung** va nous livrer son nouvel album, ***Fantaisie Militaire***, d'un moment à l'autre. Vivement. En attendant nous mettrons nos oreilles sur le premier single qui en est tiré, ***La nuit je mens.*** Avec, en guise de face B, un titre inédit de notre alsacien à nous, not'gars Bashung. (Barclay)

Jouons donc la carte de la nostalgie. Celle des références à peu près incontournables avec ces BBC Sessions de **Led Zeppelin**. Deux CD plein (presque) à craquer compilés et masterisés par Jimmy Page himself. (Warner)

Déjà le tome 5, **FutureFunk**, les compilations houso-techno-hip-hop-land de monsieur 3 Suisses Musique prennent de la bouteille. Le dernier cru n'est pas extraordinaire... quoi que, on trouvera tout de même quelques bonnes sauces. Avec notamment un remix du Brown Paper Bag de Roni Size par Photek, tout de même, ou encore l'excellent Jacques your body des Rythmes Digitales.




Et enfin, finissons avec des plaisirs moins électroniques, ***Boom ! Boom ! Boom !***, le deuxième album rockeux de **The Kelley Deal 6000**. Plus calme que le titre ne le laisse entendre, on fait le joyeux en retrouvant la barjo Kelley, soeur jumelle et collègue Breeders de Kim (bassiste des Pixies), on se sent en famille. (Play it again Sam)




# UN JEU CRIANT DE VERITE

"Intro superbe, cinématiques divines, jeu tout en français : on frôle la perfection. ..., G-Police est une simul'action exceptionnelle dotée d'une ambiance futuriste étonnante. A voir absolument."

Consoles +; 94% mega hit, (nov.97)

"Impressionnant ! G-Police est un tour de force technique. A la fois varié, prenant et éblouissant par ses effets de lumières, il s'agit du meilleur shoot dont dispose la console."

Playmag; 16/20 (nov.97)

"G-Police a tout pour séduire : l'originalité de l'univers cyber-punk, un vrai scénario, une ambiance graphique explosive et une bonne profondeur de jeu."

Joypad; 88% (nov.97)

"..., ce soft de Psygnosis surprend par la profondeur inhabituelle de son scénario admirablement mis en valeur par de splendides cinématiques et son atmosphère "techno-glauque" inédite.
On y trouve tous les ingrédients des grands films d'anticipation."

Playstation magazine ; 7/10 (nov.97)

"C'est un coup de maître..., ce jeu est le meilleur shoot 3D du moment...dans le domaine action ce jeu est indispensable. ... A acheter sans se poser de question."

Consoles news; 93% (nov.97)

"G-Police est vraiment un jeu exceptionnel."

CD Consoles ; *****, Hit (nov.97)

"Une réalisation toute 'psygnosienne'."

Crazy Games ; 8/10 (nov.97)

PlayStation

PC CD ROM

PSYGNOSIS

DISPONIBLE DÈS MAINTENANT SUR PLAYSTATION

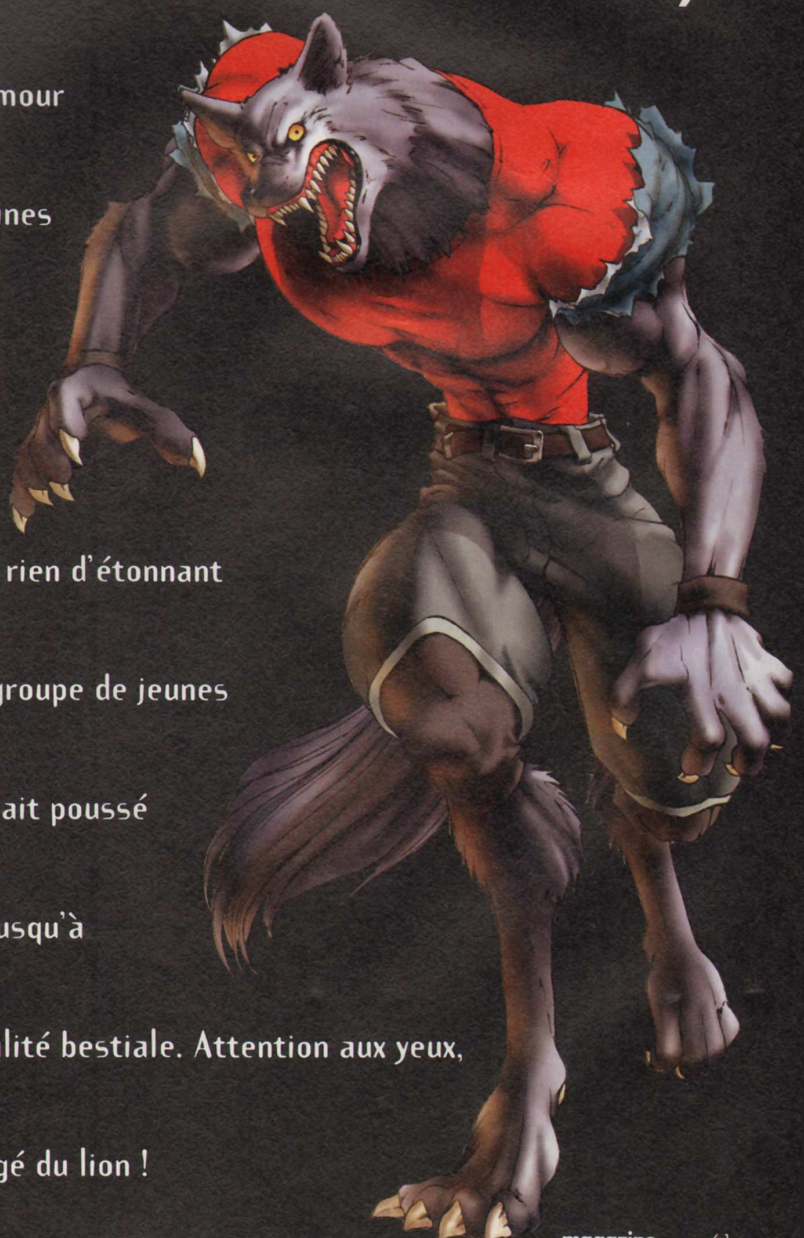
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
©1997 PSYGNOSIS Ltd. G-Police, the G-Police logo, Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks and copyright 1990-97 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

PSYGNOSIS RCS PARIS B 393 925 821

# BLOODY
## HYPER BEAST DUEL
# ROAR

Par Julien Chièze

EDITEUR : HUDSON
DISPONIBLE DÉBUT FÉVRIER 1998



Quand on voit l'amour

que vouent certaines

personnes

à nos amis

les bêtes, il n'y a rien d'étonnant

à ce qu'un petit groupe de jeunes

gens athlétiques ait poussé

cet état de fait jusqu'à

posséder une dualité bestiale. Attention aux yeux,

car ce jeu a mangé du lion !

**Vous croyiez avoir tout vu en matière de combat 3D? Vous pensiez que les surprises ne pouvaient provenir que des Namco ou autres Capcom. Eh bien préparez-vous à la rédemption de votre vie. Passer à côté de Bloody Roar, ce serait vraiment trop... bête !**

L'année 1998 semble bénie des dieux pour tous les fans de combat, puisqu'une avalanche de titres est d'ores et déjà prévue sur la console de Sony (pensez à Tekken 3...). Bloody Roar, qui est le premier à se jeter dans l'arène, n'était paradoxalement peut-être pas le plus attendu, jusqu'à ce qu'un jour nous recevions une pré-version de ce jeu qui nous fit tous tirer la langue et nous exclamer : "C'est trop puissant d'être un animal'!

Le soleil brille, merci pour lui.

Un trampoline c'est pratique, surtout lorsqu'il permet de mettre à mal votre adversaire.

## L'évolution est en marche

Rappelez-vous il y a très, très longtemps, dans l'atmosphère enfumée des salles d'arcade les plus sombres, trônait en seigneur et maître la borne la plus connue au monde, j'ai nommé : Street Fighter II (tout court pour l'instant). Véritable ambassadeur du jeu de combat, grâce à des animations très soignées, une ambiance inoubliable et surtout des coups spéciaux qui allaient rester à jamais ancrés dans l'inconscient collectif des joueurs. Qui n'a jamais vociféré, pour se défouler un coup, "Haddoken" ou bien encore "Dragon Punch"? Preuve de ce succès, tous les éditeurs ont commencé à sortir leurs repompes du chef-d'œuvre de Capcom (ce dernier a même, soit dit en passant, tenté de s'auto plagier avec des titres aussi insipides que Street Fighter II', Turbo, Super Turbo...). Puis vint le temps des combos démoniaques issues du très bourrin Killer Instinct de Rare. Mais l'innovation majeure de ces dernières années fut, sans conteste, l'apparition de la 3D. Expérimentée avec un succès déroutant dans la

Après le Lac des Cygnes, Alice se permet quelques représentations exceptionnelles au dépend de Fox.

**Fiche technique — BLOODY ROAR**

| | |
|---|---|
| Genre | Combat 3D |
| Editeur | Hudson Soft |
| Distributeur | Virgin I.E. |
| Nombre de joueurs | 1 ou 2 |
| Niveaux de difficulté | 8 |
| Continues | Illimités |
| Memory Card | Oui, 1 bloc |
| Son en | Stéréo |
| Après une demi-heure de jeu | Mais non maman, c'est pas un jeu pour les bêtes ! |

# Original, techniquement fabuleux : Noël n'est pas fini !

série des Tekken de Namco (le Street Fighter des années 95), il manquait toutefois encore un chtit kekchose, puisque en fait seuls les persos s'avéraient modélisés en 3D ! Ce n'est qu'en 1996 que le pas fut franchi sur console avec une immersion totale dans la 3D, et ce grâce à un néophyte en la matière : l'archi célèbre (pour ses RPG) Squaresoft et son premier essai dans la baston : Tobal N° 1. Que pouvait-on escompter alors? Vers quelles contrées inexplorées allions-nous échouer, et par l'intermédiaire de quel équipage? (comprenez par là, grâce à quel éditeur). La réponse a toutes ces questions existentielles vient de tomber. Le dernier rejeton made in Hudson, Bloody Roar (ou : quand les hommes mutent en bêtes), va faire pâlir toute la concurrence. Le loup est entré dans la bergerie. Explication.

## L'homme descend de l'animal

Un constat paraît totalement irréfutable : esthétiquement Bloody Roar est, dans son genre, révolutionnaire (n'ayons pas peur des mots). Chaque impact déclenche un bruit sourd typique de l'arcade, mais surtout un déluge visuel tout bonnement hallucinant. Je m'explique : que vous réalisiez un coup spécial ou que vous ne tentiez qu'un simple uppercut, des décharges d'énergie aux couleurs renversantes apparaîtront. Et ce n'est qu'un début puisque je ne vous parle pas encore des effets émanant de vos transformations

Non, ce n'est pas un mode training, mais ça s'en rapproche.

La fête foraine en direct live. Ils sont vraiment trop forts.

Non, ce n'est pas une boule de feu, mais c'est aussi efficace.

# Bloody Roar s'inscrit d'emblée comme un des meilleurs jeux de combats 3D.

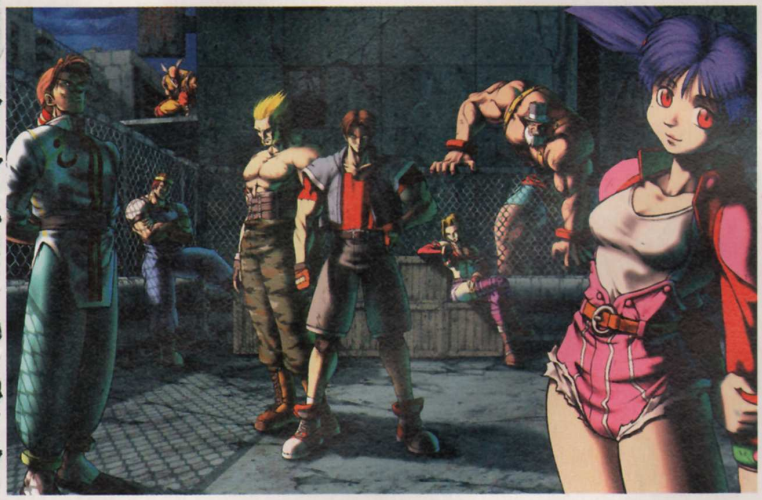
Ma foi, Bloody Roar, bien que mesquin au niveau des persos, présente de nombreux modes sympas tels les modes SD ou Kids, accessibles directement sans code, ni jus d'orange... Profitez-en !

La traîtrise est l'une des techniques qu'il vous faudra privilégier si vous tenez à la victoire.

bestiales... Vous l'aurez aisément compris devant les différentes photos, l'innovation sur laquelle repose tout l'intérêt du jeu provient de la capacité que possèdent les huit protagonistes de se transformer : bêtes féroces telles qu'un lion, un tigre du Bengale, un terrifiant sanglier, ou bien inoffensifs animaux tels qu'une lapine rose, une taupe pas si miro que ça, etc. Qui dit transmutations sous entend inévitablement nouvelles aptitudes, nouveaux pouvoirs et surtout nouveaux effets délirants. Une fois de plus, on ne peut que s'incliner devant la maîtrise technique dont fait preuve Hudson. Les transformations dégagent un véritable sentiment de puissance, on se sent invincible et près à tailler en pièce n'importe quel adversaire. A n'en pas douter, les instincts primaires les plus refoulés émergent particulièrement vite lors de telles situations. Prévenez vos parents et amis, ils risqueraient de prendre peur.

## Un jeu qui a vraiment la pêche

C'est bien joli de se prendre pour un lion ou une taupe, mais un jeu de combat c'est d'abord un rythme, un état d'esprit, une jouabilité sans faille, et bien d'autres ingrédients. Rassurez-vous, tout a été transcendé comme par magie. A commencer par la vitesse d'animation particulièrement élevée (surtout lorsque vous activerez le mode Rave) qui permet d'enchaîner sauts, esquives et coups spéciaux sans



Bloody Roar semble porter son nom à merveille : une éventration toute en finesse.

avoir le sentiment d'assister à un match de catch au ralenti. Second bon point, la jouabilité. Absolument instinctive et permettant de maîtriser les coups les plus insensés très rapidement. Et encore heureux, ma foi, car sinon cela aurait été un véritable chemin de croix que de venir à bout des millions de combinaisons possibles. En effet, un des nombreux avantages que procure l'introduction d'une dualité des personnages est de rallonger considérablement la liste des coups. Il vous faudra donc compter en moyenne plus d'une quarantaine de manipulations différentes, réparties entre les coups spéciaux utilisables en tant qu'humain, ceux accessibles uniquement en mode Beast, les combos et bien d'autres. Diantre, que de bien bonnes choses ! Mais le plus intéressant se

chez Consol Plus
Nice & Cagnes-sur-Mer
GAMES
Même après la Fête c'est toujours la Fête !
On rachète CASH CONSOLES & JEUX
Le dicton du mois :
" en janvier achètes le jeu qui te plaît !
LES MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
7 Bd Kennedy - 06800 Cagnes-sur-mer et 9 rue Lepante - 06000 Nice
Tél. 04 92 02 06 04 - Fax 04 93 20 97 03

JEUX PLAYSTATION

| NEWS | | TOP DE FIN D'ANNÉE 97 | |
|---|---|---|---|
| Z | 299 F | CRASH BANDICOOT 2 | 349 F |
| VERSAILLES | 299 F | COLONY WARS | 349 F |
| POWER SOCCER 2 | 349 F | G POLICE | 349 F |
| MEN IN BLACK | 349 F | DRAGON BALL Z | |
| SHADOW MASTER | 349 F | FINAL BOUT | 349 F |
| COOL BOARDERS 2 | 349 F | TOMB RAIDER 2 | 349 F |
| THEME HOSPITAL | 349 F | MOTO RACER | 349 F |
| STEEL REIGN | 349 F | FINAL FANTASY 7 VF | 399 F |
| NIGHTMARE CREATURES | 349 F | TIME CRISIS + GUN | 499 F |
| JERSEY DEVIL | 349 F | | |

JEUX D'OCCASION PSX

99 FRANCS
NEED FOR SPEED

149 FRANCS
NEED FOR SPEED 2
TOMB RAIDER

199 FRANCS
ADDIDAS POWER SOCCER 97
COMMAND & CONQUER
CRASH BANDICOOT
DBZ BATTLE
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGIE
EXCALIBUR
EXHUMED
FORMULA ONE
JET RIDER
LEGACY OF KAIN
LITTLE BIG ADV VF
MICROMACHINES VF
OVERBLOOD
PANDEMONIUM
PERFECT WEAPON
PORSCHE CHALLENGE
RAGE RACER
RALLY CROSS
REBEL ASSAULT 2 VF
RESIDENT EVIL VF
SENNA KARTING
SUIKODEN
SOVIET STRIKE
SWAGMAN
WARHAMMER
WING COMMANDER 4 VF
WIPE OUT 2097
WWF IN YOUR HOUSE

259 FRANCS
CITE DES ENFANTS PERDUS
COOL BOARDERS
DARK FORCES
DYNASTY WARRIORS
G POLICE
HERCULES
ISS SOCCER PRO
LOMU RUGBY VF
LOST VIKING 2
MONSTER TRUCK
PANZER GENERAL 2
PLAYER MANAGER
RAPID RACER
SOULBLADE
SYNDICATE WARS
TEKKEN 2
TOSHINDEN 3
TOTAL NBA 97
VANDAL HEARTS VF
VIRTUAL POOL
V.RALLY

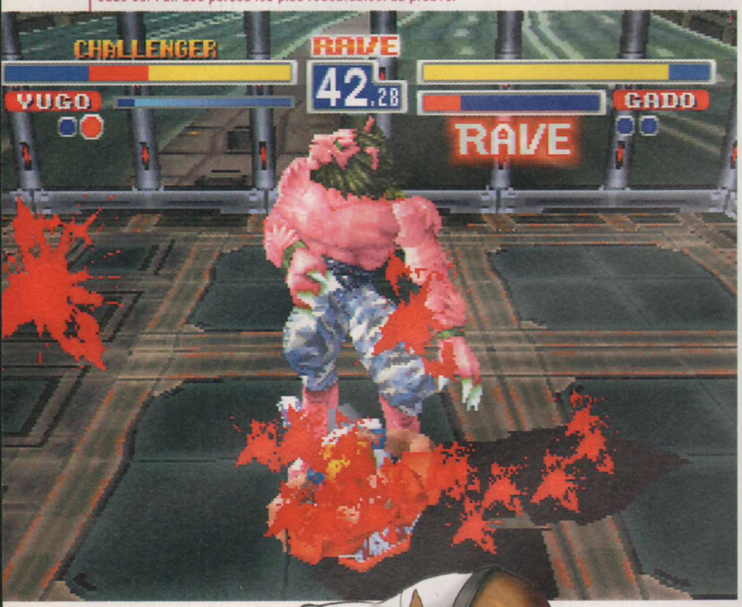
Attention CHUTE de PRIX

CECI N'EST QU'UN EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE ...

Sans se déplacer, tous les jeux en magasin sur le
3615 CONSOLPLUS
EXPÉDITION DANS TOUTE LA FRANCE
Frais de port : 0 Francs*
* à partir de 100 Francs d'achat

Conformément à la loi "Informatique et Libertés" N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès

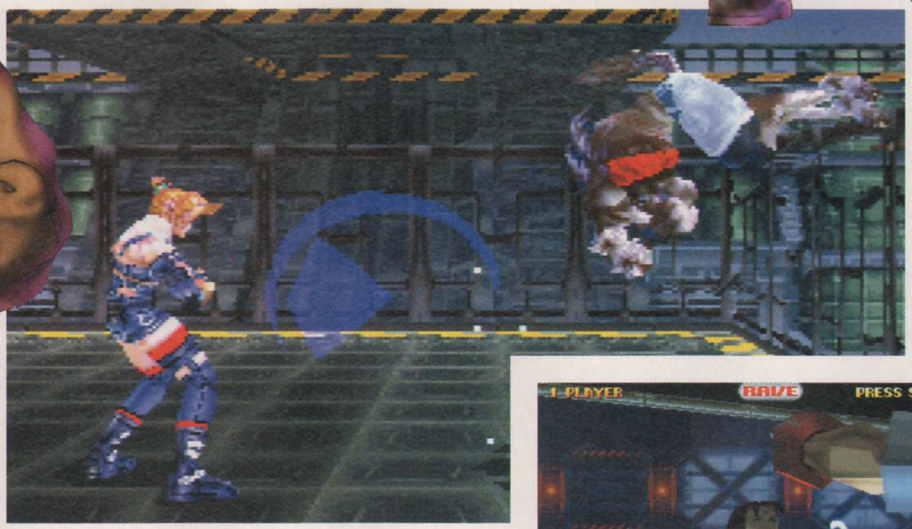
Gado est l'un des persos les plus redoutables. La preuve.




révèle être la conjonction de tous ces éléments, qui confère à Bloody Roar une atmosphère et une pêche unique. Seul contre la console, le plaisir est déjà assez géant, mais contre vos potes ça tourne carrément au délire. Vous le remarquerez sûrement, on s'excite quasiment autant sur sa manette que votre perso dans le jeu. On s'exclame de joie, on entreprend un long hurlement plaintif, on proclame que la vie de loup c'est juste surpuissant, qu'on est le roi des animaux, on lance des défis à tour de bras, en un mot on vit avec le jeu !

## Le meilleur ami de la PlayStation?

Devant tant d'excellence, n'importe quel joueur normalement constitué trouvera son bonheur, cela paraît évident. Toutefois, certains trouveront à redire. Il y aura tout d'abord vos parents, qui trouveront que vous vous courbez de plus en plus (expliquez leur que c'est de la faute des sièges de votre bahut). Puis il y aura immanquablement vos amis,



Le dernier Boss avait l'air cool : au final c'est un monstre démoniaque directement issu de croisements génétiques.

## BLOODY ROAR

Memory card

**DESIGN :** Les transformations et les coups spéciaux sont des déluges de beauté visuelle. **9**

**DURÉE DE VIE :** Vous en passerez des nuits avant d'en avoir fini avec le jeu. **8**

**JOUABILITÉ :** C'est un vrai plaisir de pouvoir enchaîner, très vite, des combos renversantes. **8**

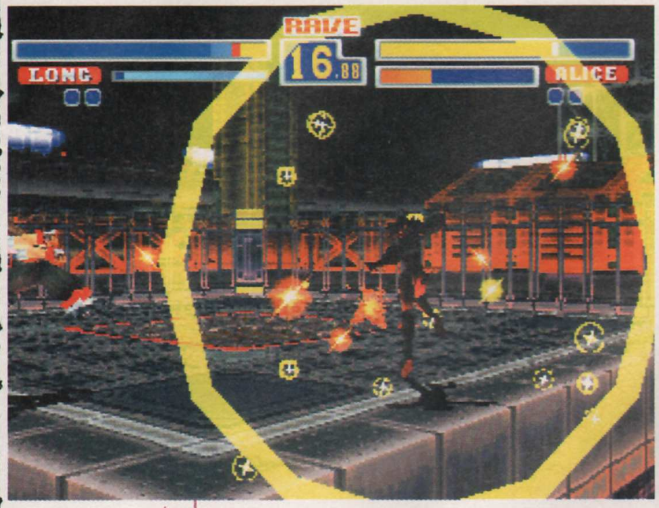
**MUSIQUE ET SON :** Musiques sans plus et bruitages arcade. Rien d'inoubliable. **7**

**ORIGINALITÉ :** C'est un jeu de combat, mais les mutations apportent une autre ampleur. **7**

**TECHNIQUE :** Effets visuels démentiels et modélisation quasi parfaite. C'est somptueux ! **8**

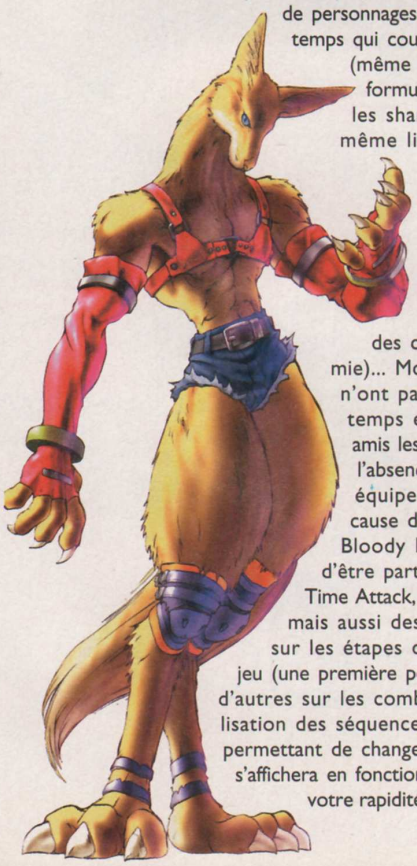
**EN RÉSUMÉ**

Bloody Roar prouve indéniablement que l'on peut encore innover au sein de ce genre. Terriblement accrocheur, profitant pleinement des qualités techniques de la console et d'une prise en main exemplaire, il s'impose comme une nouvelle référence en matière de combat 3D sur PlayStation. **9**




Les mutations sont véritablement grandioses. Elles vous serviront aussi de parade ou de contre.

qui en auront marre de se faire jeter de chez vous alors qu'ils n'avaient commencé à jouer que depuis trois heures. Ensuite ce sera au tour de vos voisins de venir se plaindre de grognements des plus mystérieux qui parviennent à les réveiller pendant leur sommeil (rétorquez leur que ça doit être la faute de Roswell, que vous hébergez gracieusement le temps d'une semaine cosmique). Mais bien avant ces petits désagréments sporadiques, des voix s'élèveront pour critiquer certains aspects intrinsèques au jeu. Ils vous parleront, par exemple, du manque flagrant de personnages. Effectivement, par les temps qui courent, huit combattants (même s'ils représentent une formule deux en un comme les shampoings) c'est quand même limite radin. D'autres vous démontreront que les menus d'options vraiment utilisables ont fait l'objet d'une économie typiquement japonaise (il faut bien trouver des coupables à cette infamie)... Mouais, bah, c'est qu'ils n'ont pas passé beaucoup de temps en compagnie de nos amis les bêtes, car mise à part l'absence du mode de jeu en équipe (une nouvelle fois à cause du manque de persos), Bloody Roar peut se targuer d'être particulièrement complet. Time Attack, Survival, Entraînement, mais aussi des planches graphiques sur les étapes de développement du jeu (une première pour un jeu de baston), d'autres sur les combattants, une revisualisation des séquences de fin, et un mode permettant de changer des paramètres, qui s'affichera en fonction de votre réussite, de votre rapidité, etc.



## Ils ont l'air si mignon...

Yugo est l'adolescent japonais type. Très classieux, un brin mystique et quelque peu inconscient. Il a la capacité de se transformer en loup. Personnage correct, il demande un temps d'adaptation préalable.

Gado n'est autre qu'un chtit français au passé assez troublé. Ancien mercenaire, Gado en a conservé la terrible force. Il peut se muter en lion. L'un des personnage les plus puissants.

Bakuryu est un personnage énigmatique. Sorte d'ermite, il dispose d'une très grande vivacité ainsi que de bonnes attaques, ce qui fait de lui un des personnages les plus accessibles. Il peut se changer en taupe.

Mitsuko est une mère de famille japonaise toute en rondeur. Dotée d'une étonnante puissance, elle se révèle toutefois assez lente. Elle ne fait qu'un avec les sangliers.

Long n'est autre que le sage de la troupe. Il maîtrise à la perfection les arts martiaux dans la grande tradition chinoise. Très agile et d'une puissance hors du commun, il a des enchaînements dévastateurs. Il puise sa force dans le tigre.

Alice est un personnage espiègle et imprévisible. Elle dispose de la rigueur allemande et de l'exubérance des japonaises. Un personnage attachant, qui est le seul à pouvoir faire un double saut en s'aidant des parois. Ses couettes font penser à raison aux longues oreilles d'un lapin.

Greg est un homme haut en couleurs comme peut l'être l'américain moyen. D'une puissance herculéenne, il déroutera tout de même les novices. Sa transformation est celle du gorille.

Fox est une jeune femme anglaise élancée. Elle maîtrise parfaitement les coups de pieds, et peut réaliser des attaques éclairs. Elle peut emprunter l'apparence d'un renard.

Franchement, la seule critique que l'on puisse faire à Bloody Roar concerne son manque de choix de personnages, mais qui oserait lui tenir rigueur de cette maladresse, tant le niveau global de ce jeu est tout bonnement proche de l'exploit. C'est certainement le meilleur soft de combat du moment et il est tout bonnement indispensable pour les fans et les autres.

L'ultime humiliation : "Tu as mordu la poussière, et moi je contemple mon oeuvre."

Un "brise-dos" délicieusement agrémenté d'un délicat bisous, Mitsuko est vraiment une mère poule.

**On doutait, fut un temps, de le trouver un jour sur la console aux 2 petits mégas de Ram... Marvel Super Heroes est pourtant là, et c'est globalement une réussite, fidèle autant que possible à la version originale en arcade.**

Capcom est passé maître dans le domaine des jeux de combat en 2D. Après la saga Street Fighter, c'est au tour des super-héros et des super-vilains de la Marvel de faire une entrée fracassante sur PlayStation... en attendant X-Men vs Street Fighter !

## Moi, je peux faire des lasers avec mes yeux

Au moins, on est averti dès le début : cette fois, ce sont de vrais surhommes qui vont se taper dessus, à grand renfort de super-pouvoirs, de super-furies et de super-costumes. Après tant d'autres, c'est donc au tour de Marvel Super Heroes de trouver la voie de la conversion des salles d'arcade vers notre PlayStation.

*Par Grégory Szriftgiser*

# MARVEL SUPER HEROES

**EDITEUR : CAPCOM**
**DÉJÀ DISPONIBLE**

fiche technique

| MARVEL SUPER HEROES | |
|---|---|
| Genre | Baston 2D |
| Editeur | Capcom |
| Distributeur | Virgin I.E. |
| Nombre de joueurs | 1 à 2 |
| Niveaux de difficulté | 8 |
| Continues | Infinis plus sauvegardes |
| Memory Card | Oui (1 bloc) |
| Son en | Stéréo/Mono |
| Après une demi-heure de jeu | En solo, on en fait vite le tour. à deux, il en reste à découvrir. |

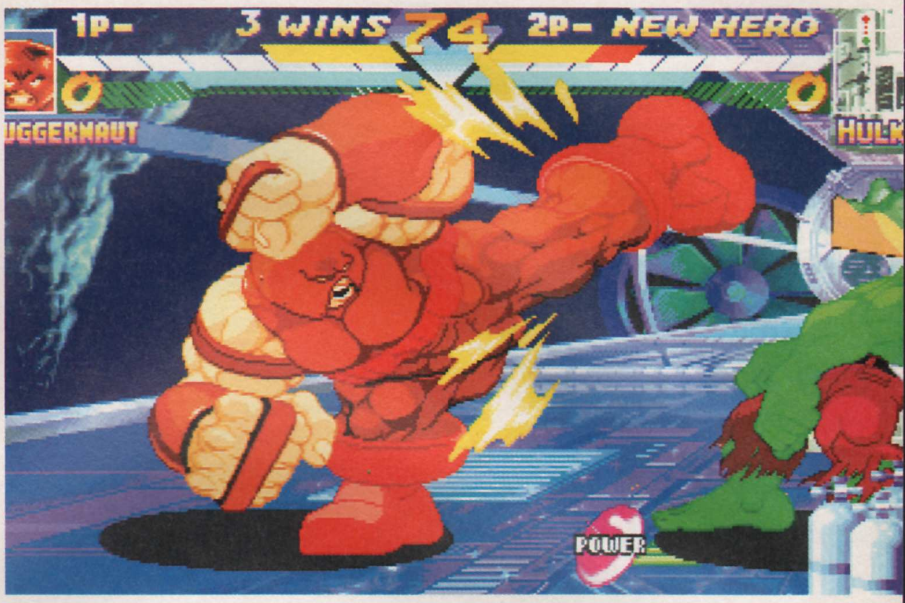
Et on a eu chaud : si elle s'en sort parfaitement avec la 3D, le bébé de Sony connaît parfois quelques difficultés à gérer la 2D. Et oui, avec deux mégas de Ram, difficile de stocker toutes les étapes d'animation de personnages comme ceux de la Marvel. Mais finalement, la conversion a abouti. Marvel Super Heroes se révèle assez fidèle à l'original en arcade, pour ses animations comme pour ses graphismes.

## Oui, mais moi je vole

Ce sont donc 9 personnages très connus des fans de comics américains, plus deux boss, qui peuplent

Captain America tirera un bon parti de la gemme de Power.

Blackheart est très lent, mais appuyé de ses sataneries, il peut piéger un adversaire jusqu'à sa mort.



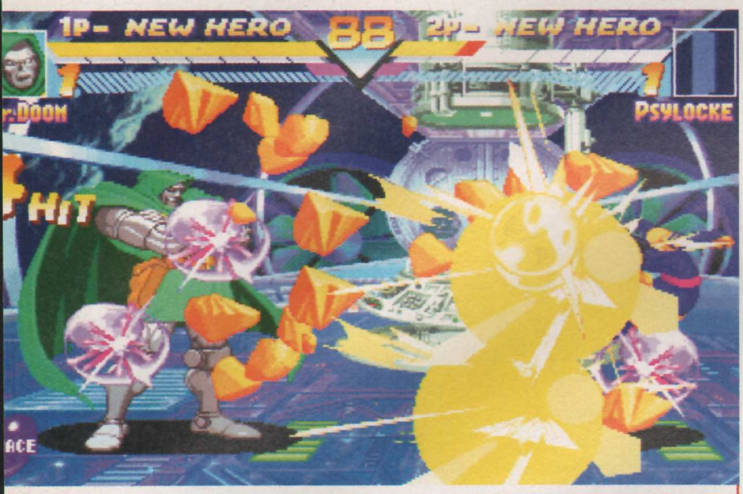

le monde merveilleux de Marvel Super Heroes. Wolverine, le poilu à griffes, Spiderman, l'homme qui colle aux murs, ou encore Iron Man le canif suisse surarmé, et Blackheart le fils de papa Satan, pourront à loisir étaler leur galerie de coups, plus originaux les uns que les autres, devant vos yeux ébahis. On retrouve la jouabilité Street chère à Capcom, avec des coups à base de quart ou de demi-tour, et trois types de frappes, rapide, moyenne, ou forte pour les pieds et les poings. Le système s'est enrichi de la désormais classique jauge d'énergie, qui permet d'accumuler jusqu'à trois barres complètes, chacune pouvant servir au déclenchement d'une furie, ou encore à l'exécution d'un «infinite counter», équivalent du «zero counter» de Street Fighter Zero 2. Ensuite, nous passons aux petites originalités.

Blackheart peut charger sa barre d'énergie grâce à ses familiers.

## Peut-être, mais tu sais faire des boules de feu, toi?

Le scénario du jeu met en scène les «infinite gems» : des gemmes aux pouvoirs incommensurables, que chaque personnage recherche à ses propres fins. Il en existe 6, chacune avec ses attributs : l'infini, la vitesse, l'esprit, la vie, la force et la résistance. Au cours des combats, ces gemmes pourront être collectées par les personnages, et utilisées moyennant une manipulation à la manette. La gemme de l'infini permet de coupler à chaque coup porté la libération de différents projectiles, celle de la vitesse accélère vos enchaînements, celle de la force vous fait frapper plus fort, etc. Notons qu'en outre, certains personnages savent particulièrement tirer parti de telle ou telle gemme, comme Blackheart que celle de l'infini

Cette chope de Hulk est particulièrement bien animée, et qui plus est dévastatrice.



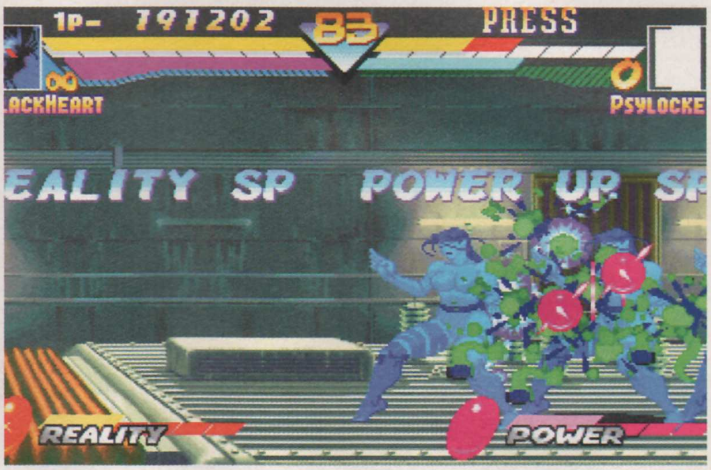

Docteur Doom en action : difficile de l'approcher quand il s'y met.

rend invisible, ou Magneto à qui la gemme de résistance fournit un bouclier encore plus efficace. Certains personnages possèdent plusieurs furies, toutes plus impressionnantes les unes que les autres, et enfin, alors que tous effectuent de super-sauts, certains peuvent carrément voler !

## Etalage de frime

Le décor est planté, et de bien belle façon. Marvel Super Heroes est un bon soft, mais qui souffre tout de même de quelques petits défauts. Certains le trouveront trop peu technique, alors que pour d'autres sa violence et son accessibilité seront source d'un fun inaltérable. Là où le bât blesse pour tout un chacun, c'est que son impressionnante vitesse d'origine a particulièrement disparue au cours de la conversion pour nos chers téléviseurs 50 hertz... Il reste cependant une alternative de choix pour ceux qui se sont désintéressés d'un KoF '95 qu'ils trouvaient trop technique... et qui aiment étaler leurs super-pouvoirs !

Thanos est sans conteste le personnage aux techniques les plus variées. Guettez le hors série PlayStation Magazine N°3 pour pouvoir le jouer !



© Marvel

## MARVEL SUPER HEROES

**DESIGN :** La plupart des personnages sont bien portés à l'écran, et les décors sont réussis. **7**

**DURÉE DE VIE :** Seul, il se finit vite. A 2, les 10 persos promettent des combats intéressants. **7**

**JOUABILITÉ :** Les furies s'exécutent aisément et on maîtrise l'ensemble assez vite. **9**

**MUSIQUE ET SON :** Musiques adéquates au style et des bruitages percutants. **7**

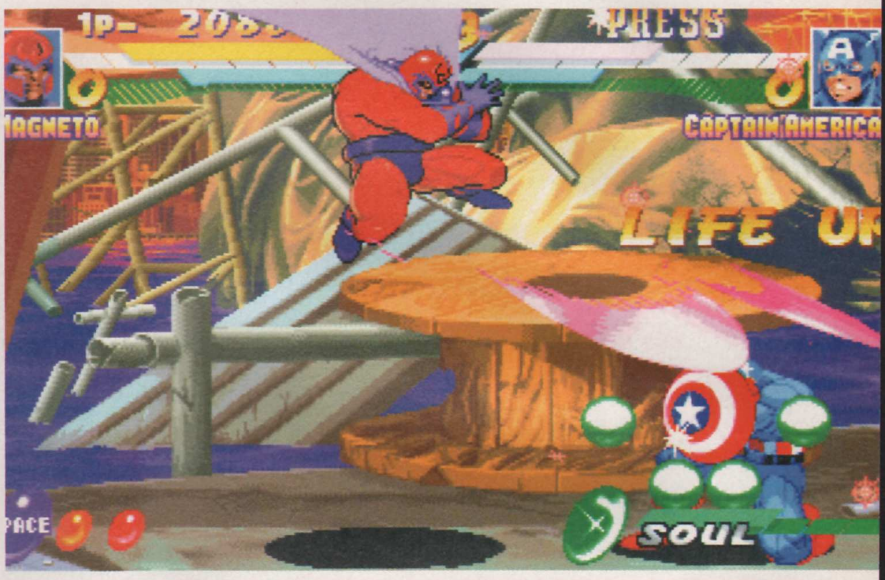
**ORIGINALITÉ :** On reste dans la baston, mais les gemmes en font un soft un peu à part. **6**

**TECHNIQUE :** L'animation des sprites est une réussite, mais le format européen fait ralentir le jeu. **7**

**EN RÉSUMÉ**

Les nombreux coups, les possibilités d'enchaînement et la violence des combats font de Marvel un bon jeu de baston. On a perdu un peu de la pêche d'origine à cause de la lenteur des consoles 50 Hz. Il reste cependant un des meilleurs softs en 2D ! **7**

# Les fans de collants bleu fluo et de super-pouvoirs vont être servis !




## Belle Brochette de brutes

### Thanos

Le boss final : en possession des 6 gemmes, il a 6 furies destructrices, et certains de ses coups normaux seraient spéciaux pour d'autres !

### Wolverine

Rapide et violent, Serval fera le bonheur de ceux qui aiment torcher un combat le plus vite possible !

### Blackheart

C'est le fils du diable : pentacles et familiers démons sont ses armes fétiches.

### Captain Americain

Le héros national avec son célèbre bouclier de shérif, agile, rapide et bleu.

### Docteur Doom

Fatalis en France, c'est le premier boss du jeu. Certainement pas un tendre, il dispose de coups assez vicieux.

### Hulk

Le géant vert (pantalon violet en option)... une brute avec des coups plus intéressants qu'il n'y paraît.

### Iron Man

Le marchand d'armes pleurnichard et son armure modèle 98 : lasers, rayons magnétiques ou gamma, et autres trucs à distance.

### Juggernaut

La vraie brute du jeu. Aucune attaque ne peut interrompre un de ses coups : ils passent toujours !

### Magneto

Ennemi héréditaire des X-Men de 1980 à 1990 (en gros), il a peu de coups, mais ils sont efficaces. Il peut voler.

### Psylocke

Bardée de ses pouvoirs psy, elle est habile dans les airs, et dispose en outre pas moins de trois furies.

### Shuma Gorath

Issu d'une dimension peu enviable, ce poulpe rose a une palette de coups surprenants, et une furie originale.

### Spiderman

Extrêmement agile, l'homme aux kleenex collants n'a pas son pareil pour se balader sur l'écran.

Après le fantastique NBA Live 98 d'EA, il fallait s'attendre à une riposte d'un autre géant de la simulation sportive. Si vous êtes petit et que vous en souffrez, vous n'êtes pas près d'oublier votre complexe, surtout en ces périodes de championnat de NBA !

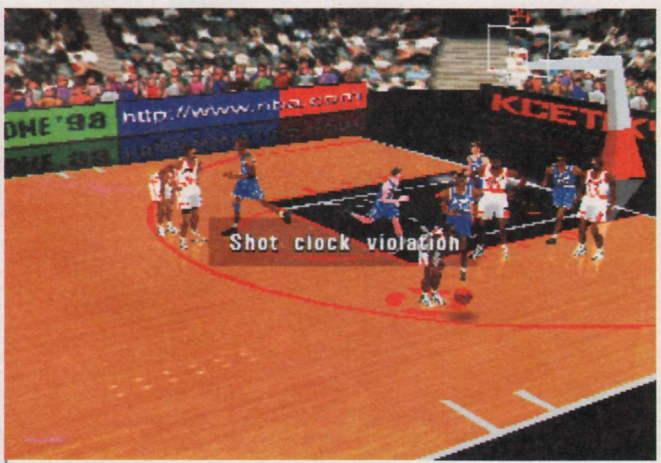
Par Jean Santoni

# NBA PRO 98

**EDITEUR : KONAMI**
**DÉJA DISPONIBLE**

Et voilà ! Encore une simulation de basket ricain, dire qu'à une certaine époque on se plaignait de la prolifération des jeux de caisses sur cette machine ! Mais bon, on commence à être habitué, la réactualisation sportive c'est un peu comme la neige en hiver ou la dinde aux marrons à Noël, non? La routine quoi. Et puis l'enjeu est quand même de taille, Konami ne pouvait décemment pas laisser EA s'accaparer la totalité du marché de la simulation sportive sans réagir. ISS Pro, rappelons-le, a tout de même été détrôné par EA le mois dernier. D'autre part NBA Live 98 a placé la barre relativement haut. Il s'agit presque là d'une question d'honneur pour Konami. Il suffit ! Rassurons ces messieurs du marketing tout de suite, les pauvres sont en train de transpirer à

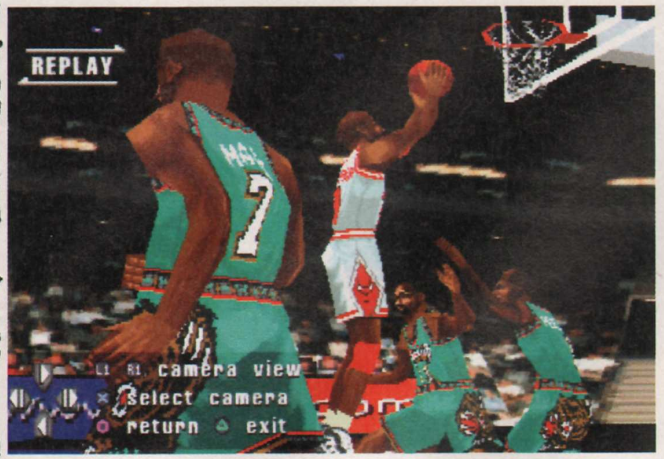
Une pression sur la touche de la tranche vous donne accès aux stratégies du jeu.




"Shot clock violation", ça veut dire : réfléchissez vite... En moins de dix secondes !

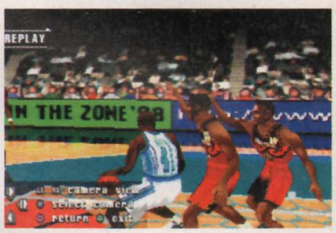
**fiche technique**

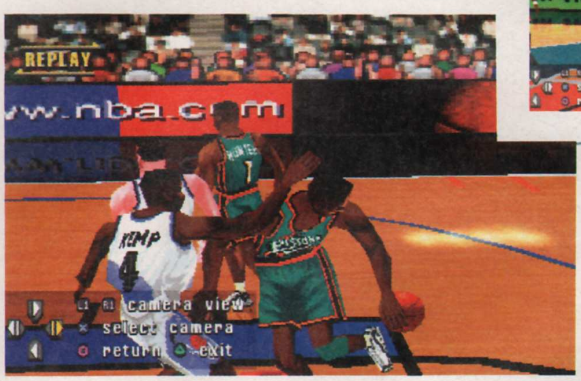
| NBA PRO 98 | |
|---|---|
| Genre | Simulation de basket américain |
| Editeur | Konami |
| Distributeur | Ubi Soft |
| Nombre de joueurs | De 1 à 8 |
| Niveaux de difficulté | 4 |
| Continues | Sauvegardes |
| Memory Card | Oui (1 bloc) |
| Son en | Stéréo |
| Après une demi-heure de jeu | On regarde ses schémas tactiques avec un peu plus d'attention. |



Les dunks sont un peu moins nombreux que dans NBA Live 98. Pour varier les plaisirs, pensez à enclencher le turbo en arrivant dans la raquette. Ensuite faites vous mousser en utilisant la fonction Replay !

# Un concurrent de taille pour NBA Live 98 d'EA




Les feintes sont au rendez-vous, mais ces mouvements salvateurs sont toutefois moins nombreux que dans NBA Live 98.

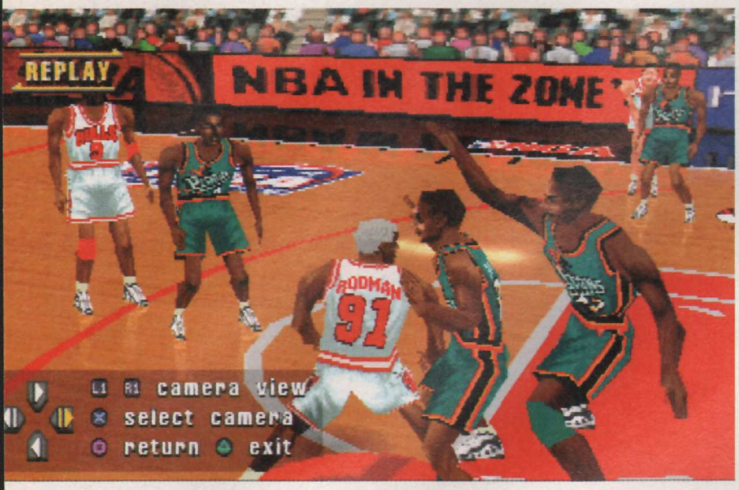
## Un gameplay plus... intellectuel

Cette année, on change de nom. On ne dit plus NBA In The Zone 98 mais NBA Pro 98. Ce changement brusque d'appellation masquerait-il une suite scandaleuse dénuée de toute innovation? Non. A changement de nom, changement de cap. Ce troisième volet est effectivement beaucoup plus pro. Nous sommes très loin des excentricités arcades qui jouaient en défaveur de la durée de vie des deux dernières moutures. C'est de simulation dont il est question cette fois. Oubliez les slaloms surréalistes dans les défenses adverses, les démonstrations de dunks et les déplacements à la Steve Austin (ben ouais, l'homme qui valait 3 milliards, quoi). NBA Pro 98 demande au joueur un jeu beaucoup plus subtile.

## Argh ! Comme le temps passe vite !

L'intelligence artificielle a subi de franches améliorations et rivalise d'efficacité avec le soft d'EA. Les équipes s'organisent mieux et les failles sont rares. Aussi devrez-vous les provoquer en utilisant au mieux votre sens de l'observation et vos capacités cérébrales, ô combien développées, pour analyser les schémas adverses. Heu... Ah oui, pour ça, vous disposerez bien évidemment de 10 minuscules secondes. Gloups. Au début c'est vraiment loin d'être évident et ça rend le soft un peu difficile d'accès même en mode Rookie. Résultat, lors des premiers matches, on se laisse souvent piégé par le foutu couple "3 seconds violation" et "shot clock violation". En contrepartie les rencontres offrent une profondeur tactique à laquelle la série In The Zone ne nous avait jusqu'ici pas accoutumé. Fini les actions stéréotypées, la lassitude et le placard poussiéreux, ou encore la pire des perspectives pour un jeu : le rayon occaz' du magasin le plus proche ! Malgré cette complexité relative, la prise en main demeure quasi-instantanée. Les commandes sont simples et diaboliquement efficaces. La sélection du

grosses gouttes en lisant ces lignes comme s'ils venaient de disputer un match contre les Chicago Bulls ! Le nouveau jeu de basket de l'éditeur nippon remplit son contrat haut la main.




joueur le plus proche du ballon n'attire aucune critique. Tous les gestes défensifs sont accessibles et vous n'aurez jamais le sentiment de chiper le ballon à l'adversaire par hasard. Cet heureux constat vaut également pour les blocs et les interceptions. C'est précis et jamais confus. Enfin la possibilité de modifier en temps réel ses stratégies offensives et défensives par simple pression d'une touche permet d'éviter de casser le rythme de la partie en faisant une pause. Bref c'est du tout bon

## Nobody's perfect

La réalisation globale de NBA Pro respire le modernisme mais pas la révolution. Le titre mérite toutefois largement son "98". La modélisation des stars de la NBA est d'un excellent niveau, avec des visages très réussis (on ne retrouve pas les expres-

Les blancs ne savent pas sauter? Non !

## NBA Live 98 vs NBA Pro 98

Dur, dur. Comment départager ces deux simulations? Mmmm. On serait tenté de dire match nul tant leur gameplay et leur réalisation sont proches. Nous donnerons cependant un très léger avantage au jeu d'Electronic Arts pour ses choix tactiques, ses mouvements offensifs plus variés, son ambiance explosive, et son habillage vidéo séduisant.

## NBA PRO 98

Memory card — Multi-joueurs

**DESIGN :** Des joueurs parfaitement modélisés. Niveau comparable à NBA Live 98 . **8**

**DURÉE DE VIE :** Difficulté assez élevée qui pourra décourager les moins persévérants. **8**

**JOUABILITÉ :** Des commandes simples. Le jeu est cependant très difficile. **8**

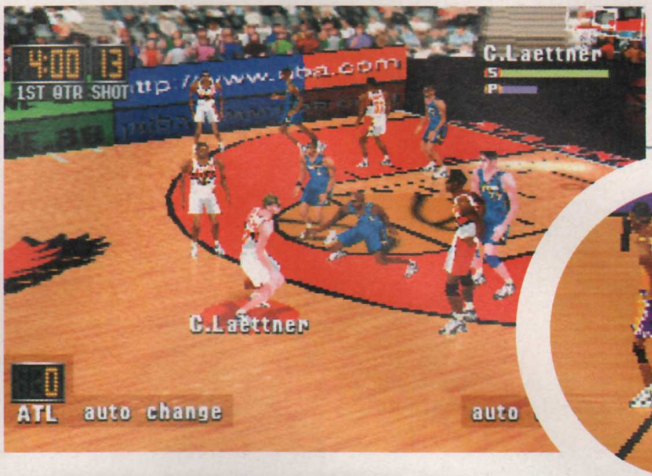
**MUSIQUE ET SON :** L'ambiance du stade manque de pêche. Le commentateur est trop timide . **6**

**ORIGINALITÉ :** Y a un panier et 10 géants sur le parquet. Classique. **6**

**TECHNIQUE :** Une Motion Capture convaincante, une IA travaillée . **8**

### EN RÉSUMÉ

Konami ne s'est pas laissé piéger par le chant des sirènes de la réactualisation. Son jeu de basket a tout pour séduire : une réalisation impeccable, un gameplay nettement plus technique que celui des "In The Zone" et une prise en main immédiate. Les fans de la NBA seront ravis. Une excellente simulation de basket qui rivalise avec NBA Live 98 d'Electronic Arts. **9**




Vos joueurs disposent d'une barre fatigue et une autre de turbo. Pensez à les surveiller.

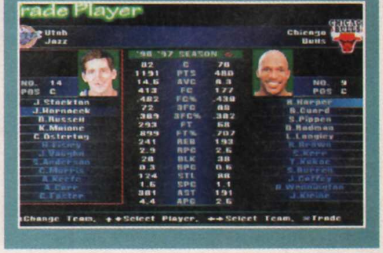
Les contres et les vols de balles sont hyper accessibles grâce à des commandes intuitives et des tests de collision tout simplement parfaits.

sions imbéciles habituelles), des contours moins géométriques et des textures un peu plus fines. Pas besoin de se forcer donc pour reconnaître ses joueurs préférés. La Motion Capture est aussi un poil plus souple. A ce titre, la diversité des gestes techniques flattera les rétines les plus critiques : passes aveugles, alley-oops, bras roulés, feintes de corps, slams, dunks.... A ce niveau-là, NBA Pro n'a rien a envier au titre d'Electronic Arts (peut être les dunks et encore). La rapidité des déplacements a été revue à la baisse pour plus de réalisme. La lisibilité de l'action n'en est que meilleure, vous pourrez désormais organiser votre jeu plus efficacement. Enfin, la désagréable impression de flottement qui caractérisaient certaines passes longues a définitivement disparu. Le seul reproche que l'on puisse formuler concerne l'ambiance sonore et l'habillage. Le public et les commentateurs manquent un peu de patate, en gros c'est pas trop la fièvre dans les tribunes ! L'interface s'avère également assez froide et austère (notamment la phase de création des joueurs). Ne comptez pas non plus sur un show (chaud?) de pom-pom girls à la mi-temps. Chez Konami, on slam, on dunk mais on ne s'égare pas ! Cependant, ce petit manque de fantaisie constitue un défaut mineur qui n'altère en rien la qualité et le réalisme de cette simulation qui n'a décidément pas grand chose à envier à celle d'Electronic Arts.

# Un gameplay technique et réaliste

## Management

Les options de NBA Pro 98 sont inattaquables. Il est possible de faire des transferts, de gérer ses blessés ainsi que de jouer à Dr Frankenstein comme dans la majorité des simulations sportives actuelles. Classique, vous devrez répartir des points dans 16 compétences bien spécifiques afin de donner naissance à votre "chose". Le jeu n'imposant aucune limite, le maximum peut être attribué à toutes les caractéristiques. Vous pourrez également modifier son aspect physique.



**Nouvelle venue sur PlayStation, l'équipe de Neverhood frappe un premier grand coup en proposant un jeu de plate-forme hors-normes complètement déjanté. Au programme, un canard qui mange comme un porc (!) et des singes qui n'ont plus qu'un crâne à la place de la tête (?). Ça promet...**

SkullMonkeys est un jeu qui étonne. Il amuse aussi énormément. Ça commence très fort avec le film d'intro, qui vous présente Klaymen (le canard héros) arrivant sur la planète Idznak, fief des SkullMonkeys, pour les libérer de la fascination qu'exerce sur eux Klogg le maléfique. Cet entourloupeur de première harangue en effet la foule docile des primates en faisant preuve d'un esprit diabolique, et c'est sans difficulté qu'il les persuade de fabriquer pour lui une nouvelle arme destructrice. Terminant votre sandwich au beurre de cacahuètes, vous vous essuyez le bec puis partez à l'attaque. Avec un héros comme Klaymen, c'est gagné d'avance...

Les programmeurs sont allés jusqu'à faire de la tête de l'un d'entre eux un boss (?).

**EDITEUR : NEVERHOOD**
**DISPONIBLE EN JANVIER 98**

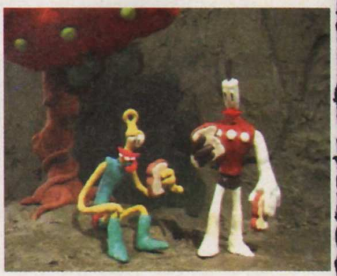
# SKULL MONKEYS

## Une ambiance à mourir

SkullMonkeys possède un style particulier car c'est le premier jeu dans lequel sont représentés des personnages en pâte à modeler (si l'on excepte les très médiocres Clay Fighters). Les cinématiques sont grandioses (c'est du niveau d'un Wallace et Gromit) et pendant le jeu, le résultat reste tout aussi probant. Jouer à SkullMonkeys fait partie de ces expériences

Klay

*Par Dave Martinyuk*



**Fiche technique — SKULL MONKEYS**

| | |
|---|---|
| Genre | Neverhood |
| Editeur | Plate-forme |
| Distributeur | Electronic Arts |
| Nombre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | 1 |
| Continues | Infinies |
| Memory Card | Non (mots de passe) |
| Son en | Stéréo |
| Après une demi-heure de jeu | On écoute la danse des canards. |

## SKULL MONKEYS

**DESIGN :** Un univers totalement fou et hors-normes. On aime ou on déteste, mais derrière il y a du boulot. — 8

**DURÉE DE VIE :** Une centaine de niveaux, des tableaux vastes avec bonus à ramasser... Ça le fait. — 8

**JOUABILITÉ :** Les commandes sont simples, le jeu ne vous fait pas trop revenir en arrière lorsque vous mourez... — 8

**MUSIQUE ET SON :** Les musiques et les chansons sont super-débiles. C'est spécial mais néanmoins excellent. — 8

**ORIGINALITÉ :** Le concept du jeu n'est en rien original. Dans la forme, en revanche, il innove énormément. — 8

**TECHNIQUE :** Magnifiques et réalistes à souhait. C'est pratiquement révolutionnaire. — 8

**EN RÉSUMÉ**

Il aurait pu récolter la note honorable de 8, mais ce jeu m'agace aussi profondément. Se déplacer au millimètre, repasser dix fois un passage, jouer comme un dieu puis glisser bêtement... Grrr ! Quoique long et varié, il semble répétitif. Un jeu qu'il faut réserver aux fans purs et durs de plate-forme.

**7**

Klogg le méchant sorcier va vous mener la vie dure. Bon courage.

C'est à partir de cet endroit sinistre que tout commence.

Attention à la brigade d'intervention volante !

# "Bizarre, vous avez dit bizarre?"

ludiques que l'on ne vit pas si souvent. Ici, rien n'est normal. Des chansons qui vous accompagnent aux ennemis que vous devez affronter, vous baignez constamment dans une atmosphère de pur délire. C'est amusant, recherché, et on sent que derrière tout ça un travail monstrueux a été nécessaire. Les adversaires les plus fréquemment rencontrés sont bien sûr les singes eux-mêmes, qui ont la mauvaise idée de se balader un peu partout et de façon totalement désordonnée (il y en a même qui volent en battant des bras, avec des raquettes de ping-pong !). Pour vous en débarrasser, la solution la plus simple consiste à leur sauter dessus. Comme dans tout jeu de plate-forme qui se respecte, c'est ainsi que vous les faites exploser. Mais le plus grand danger vient de l'agencement des décors eux-mêmes, qui vous obligent à effectuer les acrobaties les plus périlleuses pour échapper, souvent au quart de seconde près, à une flamme qui s'échappe du sol, à un rocher qui vous arrive dessus ou encore à un tir ennemi calculé pour se retrouver devant vous juste au plus mauvais moment. Il faut être adepte de ce genre de facéties pour les apprécier à leur juste mesure (quand on est un peu nerveux, certains passages donnent vraiment envie de tout casser), mais dans le genre, je dois avouer que c'est assez réussi.

## Diversité dans la forme, pas dans l'action

SkullMonkeys est un jeu formidable sur plusieurs points. Il est bien foutu, bénéficie d'une ambiance délirante, il y a des bonus super-originaux à prendre (Klaymen envoie son double «astral» en reconnaissance, ou bien encore il peut se transformer en géant et faire tout exploser à l'écran), les boss sont top délires... Très franchement, pour peu qu'on soit attiré par cet univers décalé et les jeux de plate-forme, SkullMonkeys c'est de la bombe. Cependant, je dois bien avouer qu'à la longue le jeu lasse. Je n'aime pas du tout le côté «on ramasse plein de vie, c'est facile, et tout à coup on les perd toutes parce qu'on coince à un passage méga prenant". Maintenant, il est bon de signaler que les concepteurs du jeu ont été assez intelligents pour ne pas faire recommencer le joueur des kilomètres avant l'endroit où il perd. Les points de «sauvegarde» sont nombreux à l'intérieur des niveaux, et même lorsque vous perdez toute vos vies, vous recommencez au même stage. Ça encourage à revenir à l'assaut après que l'on se soit calmé cinq minutes en faisant des pompes. Un titre très original qui mérite vraiment qu'on s'y intéresse.

L'expédition de votre double astral est un bon moyen de découvrir ce qui vous attend. Si vous vous faites toucher, ce n'est pas grave.

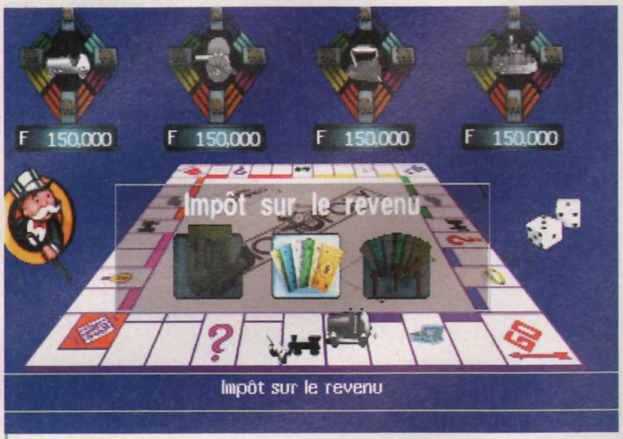
# MONOPOLY

**Après avoir été adapté sur la plupart des consoles 8 et 16 bits, le plus célèbre des jeux de société investit la PlayStation. Le Monopoly reste ici fidèle à lui-même, c'est-à-dire peu varié et pas très original mais très convivial.**

Par François Donatien

Un beau matin de février 1933, Charles B. Darrow pensa : "Cette crise économique, qu'est-ce que c'est drôle ! Et si on faisait la même chose avec un simple jeu de société?" Le Monopoly était né. Plus qu'un simple jeu, c'est un véritable mythe qui venait de voir le jour avec, dans les années qui suivirent, 160 millions d'unités vendues dans le monde dans 43 pays et en 23 langues différentes. Il existe même un championnat du monde. Cependant, si le succès commercial fut quasi immédiat, le nombre de pratiquants assidus demeure pour sa part assez limité. Une partie par an, avec des amis ou la famille et après on range la boîte en se disant "Comme c'est long une partie, ça n'en finit pas et en plus à chaque fois on égare des billets".

Ecran d'échanges



Impôt sur le revenu

C'est l'heure de payer votre dette envers l'Etat. Deux choix : payer les 20 000 habituels ou 10% de votre capital.

Taxe de luxe

Adaptez le jeu selon votre bon plaisir ! Ici presque tout est possible tout en restant dans le conventionnel.

Avenue De Breteuil F30000

Boulevard Des Capucines F32000

Rue De La Paix F40000

**Editeur : Hasbro/Gremlin**
**Déjà Disponible**

10 I.A. pas très futées certes, ni très originales, mais c'est toujours un bon moyen de se faire des amis.

**Fiche technique — MONOPOLY**

| | |
|---|---|
| Genre | Jeu de société |
| Editeur | Hasbro/Gremlin |
| Distributeur | Hasbro |
| Nombre de joueurs | 1 à 4 |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Continues | Sauvegarde |
| Memory Card | Oui (1 bloc) |
| Son en | Mono |
| Après une demi-heure de jeu | C'est l'heure de construire les premières maisons. |

## MONOPOLY

Memory card | Compatible souris | 1 à 5 joueurs

**DESIGN :** Rien d'exceptionnel, finition médiocre. Les graphismes du jeu plateau sont bien repompés. **4**

**DURÉE DE VIE :** On y joue une fois par an, comme son frère de carton. **2**

**JOUABILITÉ :** Une simplicité enfantine, toute la famille peut maîtriser son sujet. **8**

**MUSIQUE ET SON :** Peu variés mais de bonne qualité pour qui aime l'Easy listening. Bruitages rigolos. **6**

**ORIGINALITÉ :** Le Monopoly, ça fait plus de 60 ans que ça existe ! **7**

**TECHNIQUE :** Les animations ne servent qu'à la première partie. Le reste passe inaperçu. **4**

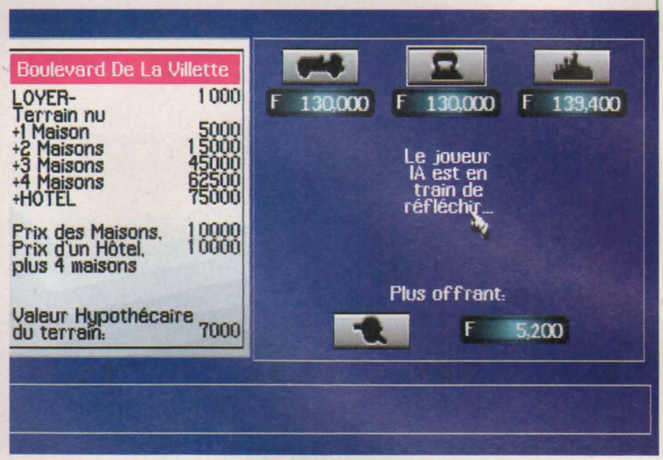
### EN RÉSUMÉ

Cette version du Monopoly demeure trop fidèle à l'original. Les apports du nouveau support ne sont pas suffisants pour magnifier la version réelle. Ce jeu ne fera que remplacer le carton, mais permettra tout de même à tous, petits et grands, de toucher à la PlayStation.

**5**

Toutes les cartes de la version originale sont bien évidemment présentes.

La vente aux enchères peut s'avérer un excellent moyen de faire de bonnes affaires.




## Une version fidèle

Avec la version console, plus de problème de papiers volants mais la longueur demeure, même si l'on ne peut jouer qu'à 4 au maximum. Toutes les règles originelles sont appliquées à la lettre. Mais on peut tout de même les modifier dans une certaine mesure : la loi d'uniformité de construction, c'est-à-dire le fait d'avoir toujours le même nombre de maisons sur chaque propriété d'un même lot peut être oubliée, ou le parc gratuit peut se transformer en collecteur de taxes. En tout ce sont 14 paramètres qui peuvent changer, mais seuls quelques-uns méritent votre attention. La vente d'immunités par exemple permet d'avoir des passe-droits. Cette règle rend les transactions très intéressantes, car vous pouvez acheter un terrain en échange du simple fait que le vendeur ne payera pas de loyer sur une de vos propriétés pendant un laps de temps déterminé. Plus on a d'immunités, et plus on est tranquille, Bernard Tapie en savait quelque chose.

## Adjugé vendu !

L'argent vous file entre les doigts et vous voilà tombé sur la Rue de la Paix qui est à vendre? Pas de panique, vous allez la proposer aux enchères, et si vos adversaires n'ont plus le sou, alors vous pourrez acquérir la reine des propriétés pour une bouchée de pain ! Mais attention, les enchères peuvent s'envoler, et ce serait dommage de payer le double du prix pour rien ! C'est le quitte ou double, sauf contre des joueurs dirigés par la console, car les "Intelligences Artificielles" n'ont guère de témérité. On a le choix entre 10 de ces êtres constitués de 0 et de 1, mais les différences ne sont guère flagrantes tant leur bêtise paraît affligeante. Certains n'hésiteront pas à revendre une propriété à moitié prix à un comparse qui peut alors construire des maisons sur ce monopole ainsi formé. D'autres s'acharneront à vous acheter des propriétés pour quelques francs, et ce à chaque tour !

## "Un petit Monopoly ce soir?"

Jouer seul ou à deux devient ridicule tant les réactions de la machine fleurent l'irrationnel. Et si je n'ai pas encore évoqué le côté technique du jeu, c'est parce que rien d'exceptionnel ne vient transcender le banal concept du Monopoly. Les quelques animations en images de synthèse tirées de la version PC - qui commence à dater maintenant - sentent le réchauffé. Les musiques énervent assez rapidement d'autant qu'elles sont au nombre de 4 seulement, et les I.A. nous laissent perplexes. Bref, ce Monopoly n'apporte pas grand chose par rapport à l'original, mais il s'avère un excellent prétexte pour réunir la petite famille devant l'écran. Aussi sympathique que peut l'être le vrai !

## La crise économique, c'est drôle ! Et si on en faisait un jeu de société !

Voilà un terrain pas très propre, mais bon marché. Avec quelques hôtels tout ira beaucoup mieux.

Rien ne va plus ! C'est la faillite ! Mais comme cela peut être jubilatoire quand c'est l'adversaire !

# AUTO DESTRUCT

**Qui a dit que l'année 1997 serait une année trouble dans l'histoire d'Electronic Arts? Aux oubliettes les mauvaises langues, EA vient enfin d'émerger de sa longue période apathique, et de quelle manière. Après le controversé Test Drive 4, EA surprend tout le monde avec son Auto Destruct. La preuve..**

Qui n'a jamais caressé le rêve de se retrouver, un jour, au volant de Kate la fabuleuse voiture de la non moins classieuse série K-2000? En tout cas cela semble être le cas des développeurs d'Auto Destruct qui ont proposé pour voiture principale une réplique quasi parfaite (plagiat, quand tu nous tiens) du désormais mythique véhicule. Mais qui s'en plaindrait, franchement, étant données les capacités intrinsèques de l'engin. Véritable concentré d'armements ultra sophistiqués allant du missile Attila téléguidé au canon laser, sans oublier le très James bondien écran de fumée propice à masquer les fuites les plus désespérées. Mais comme n'importe qui pourrait le comprendre, on ne fonde pas un jeu sur le spectre de la nostalgie.

The Pyramid Tower est l'un des plus fameux monuments de San Francisco. Pas étonnant donc de le retrouver ici, avec le Golden Gate.

**EDITEUR : ELECTRONIC ARTS**
**DÉJÀ DISPONIBLE**

*Par Julien Chièze*

Quelle vie. Pourquoi tant de haine? Pourquoi les hommes ne pensent qu'à s'entre-tuer? Pourquoi quand j'ai tiré, la voiture a-t-elle fait boum?

**Fiche technique — AUTO DESTRUCT**

| | |
|---|---|
| Genre | Action-Shoot en voiture |
| Editeur | Electronic Arts |
| Distributeur | Electronic Arts |
| Nombre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Continues | Illimités |
| Memory Card | Oui |
| Son en | Stéréo |
| Après une demi-heure de jeu | Mais où qu'il se trouve cet hélicoptère? |

## AUTO DESTRUCT

**DESIGN :** San Francisco est globalement bien modélisée, avec de nombreux détails. **7**

**DURÉE DE VIE :** Des missions variées relançant à la fois le plaisir de jeu et la longévité du soft. **8**

**JOUABILITÉ :** La maîtrise de votre bolide ne vous posera que peu de problèmes. **8**

**MUSIQUE ET SON :** Les impacts de balles et les carambolages sont de bonne facture. Une bande-son sympa. **7**

**ORIGINALITÉ :** Un mélange de K-2000, d'opération commando, et de repompe des scénars de Die Hard. **6**

**TECHNIQUE :** Une fluidité déconcertante et des effets de toute beauté. Du bon travail. **7**

### EN RÉSUMÉ

Auto Destruction est un jeu généreux. Sans être un hit de Noël, AD peut tout de même se targuer d'être une belle réussite. Concentré d'action, parfois même de réflexion, bénéficiant d'une réalisation technique de bon calibre, voici l'archétype parfait du jeu d'après fêtes de l'an. **7**

Les stations essence ainsi que les hangars de réparation seront des passages obligés. Localisez bien leurs positions sur la carte avant de partir comme un inconscient.

## Des angles de vue judicieux

Merci. Pour une fois tous les angles de vue proposés (quatre en tout et pour tout) se révèlent parfaitement jouables et même absolument indispensables. La vue de haut, par exemple, s'avérera être votre meilleure alliée lorsque vous serez pris en tenaille par vos ennemis. Une fois bien accommodé, vous ne pourrez plus vous en passer !

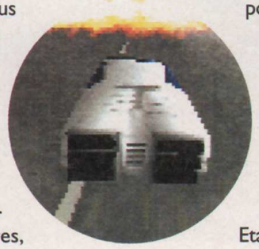
# De l'action non stop, des missions variées, un mélange gagnant

Que dire devant un pareil déluge pyrotechnique. Vos tuyères crachent de terribles flammes, et le halo de fumée de votre roquette impose le respect !

Eh bien non, Electronic Arts ne s'est absolument pas affalé dans ce travers et au contraire nous propose ici un soft particulièrement prenant et complet.

## Premier ingrédient : simulateur de justicier

A l'origine il y avait la paisible "bourgade" de Californie nommée San Francisco. Puis vint un homme sans scrupule du nom de Lazarus. Ce dernier, véritable desperado urbain, ne rêvait que d'une chose : assouvir sa soif de cruauté et de mort. Plus le temps passait, plus le mal se propageait. Jusqu'au jour où Max, un homme dont la famille venait d'être décimée, fut contacté pour prendre les commandes d'une mini rébellion. L'histoire était en marche. Après un court intermède durant lequel vous vous familiariserez avec les commandes, les différentes missions qui vous seront proposées s'enchaîneront à un rythme absolument effréné. Effectivement, si chaque niveau correspond en général à un but bien défini, il ne sera pas rare de devoir effectuer de nombreuses actions radicalement différentes les unes des autres, comme par exemple retrouver un indic' qui se cache près des docks au Sud Ouest de la ville, puis l'escorter sous le feu nourri de certains fanatiques à la solde de Lazarus jusqu'au commissariat, pour enfin pouvoir disposer d'une disquette qui... Vous l'aurez aisément compris, vous avez le rôle d'un redresseur de torts d'un nouveau genre.



## Second ingrédient : action rime avec tension

Là où Auto Destruct se démarque de tous ses rivaux c'est indéniablement sur le renouvellement des missions, mais surtout de l'attrait qui en émane. Pas de doute, vous ne pourrez rester insensible devant la débauche d'ingéniosité dont ont fait preuve les développeurs dans l'élaboration du gameplay. Jouez avec vos nerfs semble avoir été leur credo principal, puisqu'une fois passés les cinq premiers niveaux, les événements vont se précipiter et se corser de manière particulièrement notable. La gestion de votre bouclier, ainsi que de vos munitions joueront ici un grand rôle, sans pour autant tomber dans l'excès d'une simulation trop austère. Un vrai régal, vous dis-je ! Les phases de stress alterneront avec des moments de calme précaire. Les courses-poursuites dans les rues, les désamorçages de charges explosives, mais aussi les arrêts éclairs dans certains garages dans le but de réparer la carrosserie... tout semble avoir été pensé pour que le joueur puisse passer un agréable moment tout en se sentant utile pour la survie de l'une des plus belles villes des Etats-Unis ! Une fameuse surprise.

Plus que 11 secondes avant l'explosion de cette bombe. La vie de justicier semble plus que trépidante.

Un largage de mines dans les règles de l'art.

# SHADOW MASTER

**Après un LifeForce Tenka moyennement réussi, Psygnosis est, cette fois-ci, décidé à nous en mettre plein la vue avec ce nouveau Doom-like réalisé d'après les graphismes de l'illustre Rodney Matthews.**

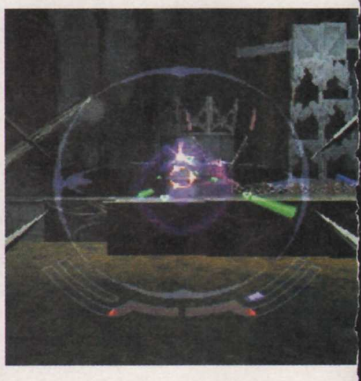
Shadow Master impressionne d'entrée par un moteur 3D en or massif. Techniquement, on parle de "reflective surfaces & transparencies, ambient & dynamic lightsourcing, full polygon subdivision, etc". Et en français ça se traduit par beau et fluide. Les méchantes créatures ne sont pas des sprites mais bien des créatures en 3D, composées pour la plupart de plus de 400 polygones soit trois fois plus que la concurrence. Résultat : les explosions pouvant compter plus de 700 fragments à la fois sont magnifiques, les objets ne semblent pas pixellisés même de près et le jeu ne descend jamais sous les 30 images par seconde. Une vraie bête de course ! Par contre, on n'évite pas quelques problèmes de Z-buffering (les créatures étant visibles à travers certains obstacles) et des effets de clipping dus à la taille respectable de certains niveaux. Mais ceci est du pinaillage de spécialiste et n'handicape pas le gameplay...

*Par Johnny Piano*

**EDITEUR : HAMMERHEAD/PSYGNOSIS**
**DÉJÀ DISPONIBLE**

fiche technique

| SHADOW MASTER | |
|---|---|
| Genre | Shoot 3 D |
| Editeur | Hammerhead/Psygnosis |
| Distributeur | Psygnosis |
| Nombre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | 1 |
| Continues | Oui |
| Memory Card | Oui (1 bloc) |
| Son en | Stéréo |
| Après une demi-heure de jeu | Le premier niveau n'est pas encore nettoyé. |



On reconnaît le style de Rodney Matthews dans le design des créatures.

**SHADOW MASTER** Memory card

| | | |
|---|---|---|
| **DESIGN :** Niveaux variés et esthétiques, bien servis par une programmation au top. **7** | **DURÉE DE VIE :** 16 niveaux seulement mais de bonne taille et à la difficulté croissante. **7** | **JOUABILITÉ :** Les déplacements du véhicule ne sont pas évident à comprendre et à maîtriser. **5** |
| **MUSIQUE ET SON :** Musique tout à fait tolérable et bruitages O.K.. Briefings en français. **6** | **ORIGINALITÉ :** Ben non, Shadow Master a des qualités, mais pas celle-là. **3** | **TECHNIQUE :** Fluidité étonnante et pixellisation minimale. **8** |

**EN RÉSUMÉ**

Shadow Master tient la route grâce à une programmation au-dessus de la moyenne. Il y a des jeux où l'on tire d'abord et où l'on pose des questions ensuite. Ici on tire, c'est tout, et on est content parce que c'est justement pour ça qu'on est venu... Dommage que la maniabilité soit délicate. **6**

# La philosophie des concepteurs : un maximum d'action pour un minimum d'énigmes

Une araignée, version «huile d'arachnide».

## Action !

Quand on résout une énigme, une vue du passage débloqué s'affiche pendant quelques secondes. A vous de vous rappeler où se trouve cette porte ou ce pan de mur. C'est bien pratique pour éviter de tourner en rond trop longtemps à la recherche de nouveaux terrains de chasse, d'autant plus que les 16 niveaux sont de taille conséquente et offrent une durée de vie importante. Ce petit coup de pouce qui permet de s'orienter plus vite est une très bonne idée.

Par contre, et comme d'habitude dans nos jeux console, il n'est pas possible de sauvegarder au milieu des niveaux. Cette fois-ci, on doit même terminer deux niveaux avant de sauver ! Pour ma part si cela vous intéresse de le savoir, je n'aime pas cette façon de scotcher le joueur à sa PlayStation : c'est pas fair-play de la part des concepteurs ! De plus, il n'y a qu'un niveau de difficulté.

## Plus près de Rambo que de Magellan

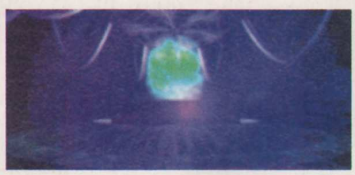
La philosophie du jeu étant d'offrir le maximum d'action pour un minimum d'exploration, les concepteurs ont choisi de ne pas ralentir le joueur avec des leviers dissimulés ou des énigmes trop ardues. Ici, la difficulté vient plutôt de la faune ayant élu domicile sur les sept planètes de l'univers de Shadow Master. Celle-ci est plutôt du genre mal embouchée qui sent mauvais des pieds : la solution est donc de zapper dans le tas grâce aux huit armes up gradables à notre disposition. Le problème : ils sont nombreux, armés et ont tendance à ne pas se laisser tirer dessus sans répliquer. Sans aller jusqu'à vous poursuivre au détour d'un couloir, ils ressemblent moins à des cibles de fête foraine que les bestioles de LifeForce Tenka par (mauvais) exemple. Il est essentiel de maîtriser les mouvements latéraux pour espérer atteindre l'âge de la retraite dans ce monde mal fréquenté. Heureusement l'ergonomie est parfaite : les touches L1 et R1 pour regarder en haut/en bas et les touches L2 et R2 pour glisser sur le côté. Là aussi, Shadow Master fait mieux que Tenka.

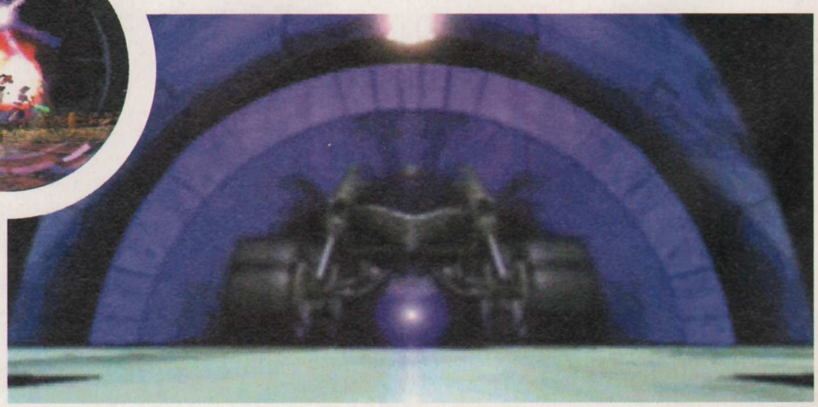
## Finesses tactiques

Etant donné que l'on est sensé piloter une espèce de buggy spatial, les concepteurs ont ajouté une bonne dose d'inertie aux déplacements. Il faut donc stabiliser l'appareil avant de pouvoir allumer les méchants sous peine de dériver lentement sous le feu de l'ennemi ou pire, de tomber dans les pinces de ces satanés crabes géants. Les niveaux ne se déroulant pas seulement dans des lieux clos mais aussi dans de vastes endroits à ciel ouvert, la place et les éléments de décor à disposition permettent l'utilisation de tactiques un peu plus intéressantes que les habituels enchaînements de couloirs à angle droit/déplacement latéral/zapzap. De plus le danger peut aussi bien survenir d'en haut : il faudra penser à lever la tête de temps en temps ! Les mondes visités comprennent plus de 80 créatures et présentent une nature peu hospitalière mais variée : déserts, lacs et forêts, étendues glacées, planète-océan et monde-usine sont peuplés de boss encore plus agressifs qu'un testeur le ventre vide (bon Dieu déjà deux heures de l'après-midi). Un Léviathan surarmé, un octopus géant, un mammouth colérique ou même l'Overlord himself sauront vous donner du fil à retordre !

## Comment je suis sorti avec Vanessa Demouy

Ben, voilà, l'autre jour j'étais aux Galeries Lafayette pour faire mes courses de Noël et juste au moment de sortir je me suis retrouvé avec Vanessa qui quittait également le magasin. Alors j'ai poussé la porte et on est sorti ensemble.

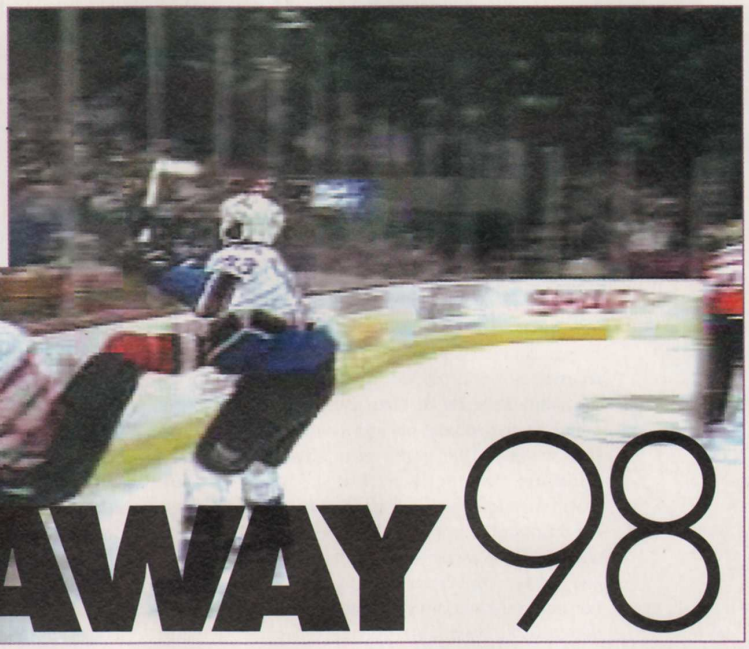




A chaque saison ses jeux. L'hiver venant, les simulations de ski et autres sports de glace ont fait leur apparition. Parmi eux, le hockey joue des coudes et des épaules pour s'imposer. Cela peut marcher quand on est le meilleur, sinon...

Depuis quelque temps, si vous êtes de ceux qui vont régulièrement faire un tour dans les magasins spécialisés, vous avez peut-être remarqué deux simulations de hockey au nom et à la jaquette presque semblables : NHL 98 d'EA Sports, et NHL Breakaway 98 d'Acclaim, que nous vous présentons sur ces deux pages. Le premier jeu est un hit, le second se présente comme son outsider. Un statut qu'il ne dépassera pas...

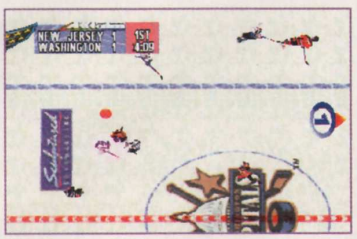
Vous pouvez voir les statistiques de chaque équipe avant un match.



# NHL BREAKAWAY 98

*Par Dave Martinyuk*

**EDITEUR : ACCLAIM**
**DÉJÀ DISPONIBLE**



Le replay vous permet de revoir au ralenti et sous n'importe quel angle vos plus viles actions.

**fiche technique** NHL BREAKAWAY 98

| | |
|---|---|
| Genre | Hockey sur glace |
| Editeur | Acclaim |
| Distributeur | Acclaim |
| Nombre de joueurs | 1 à 8 |
| Niveaux de difficulté | 3 |
| Continues | Non |
| Memory Card | Oui (1-4 blocs) |
| Son en | Stéréo |
| Après une demi-heure de jeu | On se dit que le mot Breakaway est en trop... |

## NHL BREAKAWAY 98

Memory card | Multi-joueurs

DESIGN: La modélisation des joueurs est moyenne, et les menus sont grossiers. **6**

DURÉE DE VIE : Si on accroche, on peut s'y retrouver. **7**

JOUABILITÉ : Possibilités et fluidité, un jeu agréable... Pas parfait mais convenable. **7**

MUSIQUE ET SON : C'est mou au niveau de l'ambiance sonore, mais pas trop soûlant. **6**

ORIGINALITÉ : Original comme de la neige en hiver... Maintenant bon, ce n'est pas un défaut. **4**

TECHNIQUE : La fluidité de l'animation sauve le jeu. Sorti de là, il n'y a rien d'extraordinaire. **6**

**EN RÉSUMÉ**

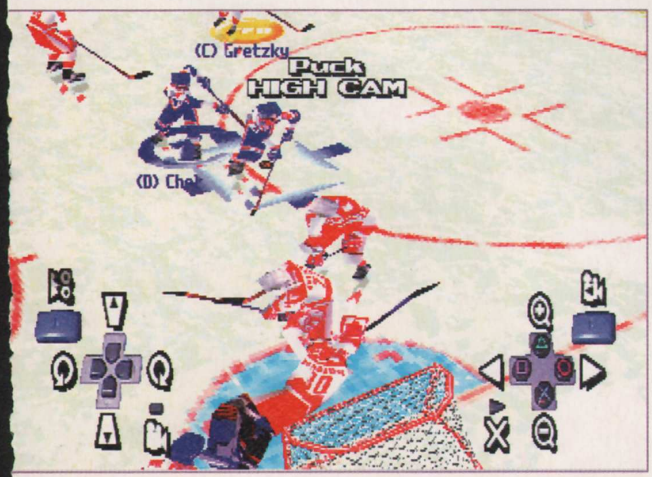
NHL Breakaway 98 arrive trop tard. C'est là son principal défaut. Après le NHL 98 d'EA Sports, il fallait s'accrocher pour faire mieux et ce n'est pas le cas ici. Un jeu néanmoins assez complet, dans le fond, mais qui manque de finition. A réserver aux fans boulimiques.

**6**

Le système de passes avancé vous permet de choisir précisément un autre joueur.

## Une constante : la multitude d'options

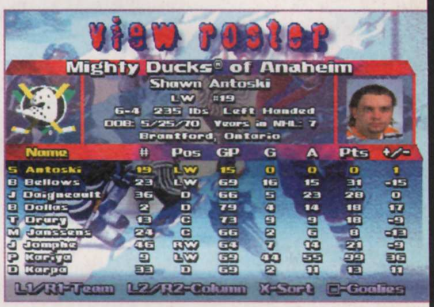
Que ce soit le genre qui veuille ça ou les joueurs qui le réclament, les simulations de hockey proposent toujours de paramétrer de très nombreux menus. C'est évidemment le cas ici. Des plus classiques (changements d'angles de caméra, mode arcade ou simulation, prise en compte ou non de certaines règles du hockey...) aux plus compliquées (transfert de joueurs, définition de la position des joueurs sur la glace, de la tactique à adopter...), il faut être branché hockey à fond pour ne pas se perdre dans les multiples arborescences qui s'offrent à vous. Il ne faut pas oublier, non plus, que le jeu est en anglais. Référez-vous à la notice au cas où. Ce souci du détail plaira à certains tout en en repoussant d'autres. Ce qui est sûr, c'est que lorsqu'on s'intéresse de près à la NHL, c'est le bonheur. Chaque joueur est ici représenté (on a juste droit à une petite photo de sa tête et à des statistiques, mais bon), vous pouvez vous amuser à engager ou virer des entraîneurs, ou bien encore créer des joueurs... Se balader dans les options devient presque un jeu dans le jeu.



Qui va être le plus rapide pour s'emparer du palet ?

## Ça glisse au pays d'Acclaim...

Cinq modes de jeu sont disponibles dans NHL Breakaway 98 : entraînement, tirs au but, éliminatoires, exhibition et saison. Il y a de quoi faire. Question jouabilité, les commandes se révèlent assez complètes, avec un système de passes précis (vous pouvez vous amuser à faire des une-deux), des tirs plus ou moins puissants, des feintes, des déviations... Le tout sert bien sûr des tactiques de jeu prévues à l'avance (attaque : on garde le palet ou on l'envoie dans un coin, ou défense : on décide de charger afin de saisir la moindre occasion d'être offensif, ou au contraire on reste sur ses positions, etc.). C'est somme toute assez complet. Les joueurs se déplacent cependant avec une fluidité marquée par une certaine inertie et l'action paraît parfois un peu confuse. Pour vous aider, le palet reste toujours facilement repérable : il est entouré d'une aura rose lorsqu'aucun joueur ne l'a en sa possession, et il laisse derrière lui une traînée à rémanence courte lorsqu'il est violemment frappé. Au final, on se retrouve devant un jeu somme toute sympathique mais qui souffre d'un manque flagrant de finition. Beaucoup d'éléments semblent avoir été faits à la va-vite : les menus sont grossiers (il n'y a eu aucune recherche pour rendre l'interface agréable), il n'y a pas d'instant replay automatique après un but (c'est à vous de le faire, et les commandes qui restent affichées à l'écran gâchent le spectacle), les polygones de glace qui se détachent de la piste lorsque vous dérapez sont des triangles, la musique des menus est toujours la même et elle se révèle bien prise de tête... Je m'arrête à des détails, certes, mais le tout cumulé laisse une désagréable impression de laisser-aller dans la forme. Maintenant, dans le fond, il y a peu de choses à dire. Le problème, c'est que NHL 98 conciliait ces deux aspects, et l'on ne saurait maintenant se contenter de quelque chose de moins bon. Voilà, vous êtes prévenu...



Tir au but : seul devant le gardien, il faut assurer.

Nikolai Khabibulin was a brick wall last night stopping 20 shots !

Soyons honnêtes, Cool Boarders n'a jamais eu l'étoffe d'un hit en puissance. Son originalité et sa personnalité avaient joué à l'époque en sa faveur, masquant de nombreux défauts. Aussi, nous attendions tous beaucoup de cette suite. Le résultat final n'est malheureusement pas à la hauteur de nos espérances.

UEP Systems a pris cette année la décision d'élargir le champ d'action des joueurs et de booster la durée de vie qui faisait tant défaut au premier opus. Cool 2 comporte désormais quatre modes de jeu (on ne comptera pas le Combiné) : Free Ride, Board Park, Half Pipe et One Make Jump. En Free Ride, vous ne serez pas dépaysé. Ce mode consiste traditionnellement à dévaler seul une pente extrême, le plus vite possible, en évitant de se manger les rochers et en plaçant des "tricks" - comprenez : des figures - à cinq endroits stratégiques. Bien qu'offrant trois circuits aux dénivelés plus ou moins spectaculaires, ce mode déçoit. Les tracés sont ennuyeux, prévisibles et trop linéaires, du coup l'esprit "free-ride", l'essence même de la discipline, fond comme neige au soleil. A aucun moment, le joueur ne ressent l'immensité de la montagne et l'impression de liberté qui en découle. On fonce, on

# COOL BOARDERS 2

*Par Jean Santoni*

**EDITEUR : UEP SYSTEMS**
**DISPONIBLE EN JANVIER 1998**

fiche technique

| COOL BOARDERS 2 | |
|---|---|
| Genre | Simulation de snowboard |
| Editeur | UEP Systems |
| Distributeur | Sony C.E. |
| Nombre de joueurs | 1 à 2 |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Continues | Sauvegarde |
| Memory Card | Oui (1 bloc) |
| Son en | Stéréo |
| Après une demi-heure de jeu | On est déçu par la réalisation et les sensations. |

Un 1260 Shifty To Mute Grab... Quelle précision !

Le mode One Make Jump est sympa, mais devient assez vite monotone.

## COOL BOARDERS 2

**DESIGN :** La modélisation est grossière, les polygones apparents et la mise en couleur fadasse. **4**

**DURÉE DE VIE :** Mis à part le mode Half Pipe, le jeu ne propose rien de passionnant. **5**

**JOUABILITÉ :** Les commandes demandent beaucoup de patience. C'est peu instinctif tout ça. **6**

**MUSIQUE ET SON :** Du skate-core bas de gamme et un commentateur crispant. Bruitages corrects sans plus. **5**

**ORIGINALITÉ :** Les simulations de snowboard ne sont pas nombreuses sur cette bécane... Pour le moment. **7**

**TECHNIQUE :** Une réalisation à la traîne : les bugs de la première mouture sont toujours présents. **4**

**EN RÉSUMÉ**

Cool Boarders 2 n'exploite pas les capacités de la machine. C'est laid, les sensations de glisse sont mal restituées et seul le mode Half Pipe tire son épingle du jeu. Il y avait matière à faire de ce produit une véritable bombe, UEP Systems s'est contenté d'une simple réactualisation. Un jeu à réserver aux nombreux fans invétérés du premier volet. **5**

Le snow park ne propose pas de modules intéressants. Dommage.

Le mode Contest Master permet d'apprendre les différents tricks.

# Toutes les figures du snowboard sont présentes

enchaîne les virages comme dans un vulgaire jeu de voiture. Pas de bifurcation ni de hors piste, juste des bosses, basta ! C'est vraiment frustrant. Le mode Board Park souffre du même manque d'inspiration. Cette aire spécialement conçue pour réaliser des tricks et des grinds sur des modules et des obstacles en tout genre laisse le joueur sur sa faim. Les modules sont épars, peu variés et le parcours trop bref.

## Le meilleur du pire

Les apports les plus significatifs sont sans conteste les modes Half Pipe et One Make Jump. Le premier se déroule dans un goulet de glace semblable à un tuyau coupé dans le sens de la longueur. Vous devrez utiliser les parois inclinées pour vous propulser dans les airs et exécuter des tricks de folie. Dans le second, vous vous élancerez sur trois tremplins différents pour réaliser, devinez quoi? Des tricks ! Reconnaissons que les possibilités sont assez étendues, toutes les figures du snow étant représentées. Il est même possible d'effectuer des successions de plusieurs figures sur un même saut ! Mais avant de réaliser "Fackie to Alley-oop Johan Twist 720 Shifty Indy Grab", un long et fastidieux entraînement vous attend, les commandes n'étant pas spécialement ergonomiques. Pour prendre une forte impulsion, vous devrez maintenir la touche de saut enfoncée. Or pendant cette phase de préparation, il est impossible de diriger le board ce qui oblige à anticiper considérablement les trajectoires pour rester dans l'axe de la bosse ou du tremplin. Les rotations utilisent le même procédé, vous devrez là aussi maintenir une direction pendant la préparation du saut. Il ne vous restera que quelques dixièmes de seconde pour réaliser un "grab" en déclenchant une autre combinaison. On connaît plus instinctif...

## Shocking !

Scandaleux. La réalisation de Cool 2 sent le vieux et surtout la paresse. On ne note aucune évolution technique entre les deux versions. A quelques détails près, vous retrouverez la majorité des bugs de la première mouture ! La liste est longue : raccordements de textures catastrophiques, scintillements, effacements de textures, enchevêtrements de polygones, modélisation grossière et ralentissements. De plus, les personnages sont raides comme des piquets de slalom et leurs appuis mal restitués. Enfin, les modèles de glisse et de trajectoires toujours aussi irréalistes anesthésient toute sensation. En définitive, Cool 2 est une production moyenne et froidement commerciale. Les fans de la première mouture y trouveront peut être leur compte, nous certainement pas.

## Le mode Combiné

Ce mode vous invite à disputer deux épreuves. Avant de courir en Extreme Cross contre sept autres concurrents sur les circuits de base, vous devrez d'abord effectuer un saut qui déterminera votre position sur la grille de départ. Ce mode vous fera découvrir les circuits cachés du jeu.

**Si vous pensiez que l'affaire des meurtres de la Clock Tower était classée, vous vous êtes bien trompé ! Dans la peau d'une institutrice, d'un policier ou d'un professeur, découvrez, à l'instar de Scoubidou, l'identité d'un mystérieux tueur aux cisailles géantes.**

Tout commence de manière assez austère. Un bureau d'étude psychologique et un professeur moustachu aux tempes grisonnantes et au flegme britannique, un policier bedonnant parlant un argot américain et une jeune étudiante qui n'a vraiment pas de chance, voilà bien la configuration idéale de tout film de série B mettant un serial killer en jeu. Dans la veine de Jason et autres Freddy, un étrange bossu affublé d'un masque de cuir et d'une paire de cisailles géantes massacre impunément de jeunes innocents, puis par suite logique les gens qui s'intéressent de trop près à lui. Les services spéciaux de la police l'ont nommé Scissorman, le tueur aux ciseaux. Le jeu débute alors que vous incarnez le professeur hypnologue chargé d'étudier le cas du Scissorman. Après le prologue, le joueur incarne Helen, l'assistante du professeur, étudiante en psychologie. Du mode aventure on passe alors au mode action, puisqu'en

Mieux vaut ne pas utiliser ce masque africain...

# THE CLOCK TOWER

**EDITEUR : HUMAN**
**DISPONIBLE EN JANVIER 98**

*Par Grégoire Hellot*

fiche technique

| THE CLOCK TOWER | |
|---|---|
| Genre | Action-Aventure-Horreur |
| Editeur | Human |
| Distributeur | Océan |
| Nombre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | 1 |
| Continues | Illimités |
| Memory Card | Oui (3 blocs) |
| Son en | Stéréo |
| Après une demi-heure de jeu | Je suis caché dans un placard... |

L'Hôtel Norway est un des lieux les plus huppés de la ville. Vous aurez à vous y rendre à plusieurs reprises.

## THE CLOCK TOWER

Memory card

**DESIGN :** Les graphismes un peu trop simplistes nuisent parfois à l'ambiance du jeu. **5**

**DURÉE DE VIE :** Un peu répétitif, le jeu pose des problèmes au début, mais une fois le principe assimilé... **6**

**JOUABILITÉ :** Le temps de réaction du personnage est parfois crispant. **5**

**MUSIQUE ET SON :** Ils sont rares et peu recherchés, mais sont distillés avec bon sens pour effrayer le joueur. **6**

**ORIGINALITÉ :** Vous avez déja joué une victime de film d'horreur de série B? **7**

**TECHNIQUE :** Des personnages un peu raides, mais quelques effets d'animation bien rendus. **3**

**EN RÉSUMÉ**

Un jeu qu'il fera bon d'essayer chez soi par une nuit sinistre, toutes lumières éteintes. Ambiance, ambiance. La réalisation plus que moyenne se fera vite oublier face à l'atmosphère très réussie et à la frousse que pourra vous provoquer ce jeu. **6**

# Un jeu que Wes Craven n'aurait pas renié

Ne sortez pas de la maison de campagne sans avoir trouvé la preuve derrière ce tableau.

pleine nuit, Helen est attaquée par le Scissorman. Le but du jeu se simplifie alors à l'extrême : survivre

## Un jeu qui révèle votre instinct de survie

Dans cette phase d'action, Helen est enfermée dans un grand bâtiment, et doit essayer de trouver la sortie avant que le Scissorman ne la coince. Car comme dans tout bon film d'horreur, Helen peut retarder son tueur, mais pas le détruire ! Il faudra donc trouver l'extincteur, la bombe lacrymogène, une clef ou le téléphone afin de pouvoir gagner quelques précieuses secondes. Une fois cette phase de jeu terminée, le chapitre se clos. Vous incarnez alors Gotts, l'incrédule et très familier policier bedonnant chargé de l'enquête. Le jeu repasse donc en mode interro-aventure, puis en mode action quand Gotts s'aperçoit qu'il s'est fait piéger dans une petite maison de campagne très isolée du reste du monde. En sortir s'avère difficile, mais la pêche aux informations est bonne. Clock Tower s'annonce donc comme une grande enquête policière truffée de références aux séries B cinématographiques.

On jette un p'tit coup d'œil avant de monter dans l'ascenseur...

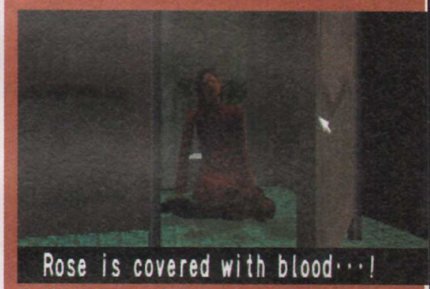
...Et d'un seul coup, c'est un affreux bossu qui en sort. Dans ce cul-de-sac, vous allez connaître douleur et souffrance.

## Horrifique, passionnant, mais répétitif

L'aspect technique est malheureusement le point faible du produit. Alors que ce type de jeu, qui rappelle de loin Resident Evil, nécessite une excellente réalisation pour que les émotions soient vraiment fortes, Clock Tower ne propose qu'un niveau de graphismes assez moyen. Les décors sont extrêmement simples, et les personnages peu détaillés. Tout en 3D, l'univers et les personnages souffrent d'une mauvaise gestion des déplacements, et il arrive parfois que votre héros passe au travers d'un élément du décor, ce qui peut casser l'ambiance. Autre petit reproche : les personnages sont beaucoup trop raides pour que l'on ne s'énerve pas devant tant de droiture et de lenteur. C'est bien dommage, car même si Clock Tower est assez répétitif dans son concept (un chapitre = une petite aventure puis une petite course-poursuite avec le tueur), se prendre au jeu est chose finalement assez aisée. On est complètement crispé devant l'écran quand le personnage est caché sous un lit et que l'on prie pour que sa respiration ne s'entende pas, tandis qu'un bruit de cisailles rouillées se fait entendre dans le couloir. Un jeu d'ambiance, qui s'adresse beaucoup aux filles qui jouent avec leur copain, ou aux groupes d'amis qui aiment bien jouer à plusieurs autour d'une même télé.

## Très gore !

Transie de peur, Helen espère bien que le tueur ne la trouvera pas dans les toilettes.




Désolé, mais c'est occupé ! Voici le cadavre fraîchement cisaillé de Rose, l'amie d'Helen

Helen, complètement écœurée, est prise de nausée et se prend à vomir. Espérons que le tueur ne la surprenne pas en ce moment de faiblesse extrême.

# Saurez-vous échapper au cisailleur fou ?

# Si tu préfères payer plus

## La solution pour acheter tes Jeux moins chers

Club Européen du MULTIMEDIA

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc.
Entreprises Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Not. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Not. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

## 3500 titres disponibles sur

Vers. Franç. Pour PSX

## DISPONIBLES :

Tous les jeux pour Playstation.

PlayStation ™

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

## *Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia*

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points Fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plus de 3500 titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

# cher, c'est ton problème !

PlayStation™

Andretti Racing 97
Vers. Franç. Pour PSX

Conquest Earth
Vers. Franç. Pour PSX

Ayrton Senna
Vers. Franç. Pour PSX

Batman Forever
Vers. Franç. Pour PSX

Battle Arena Toshiden 2
Vers. Franç. Pour PSX

Battle Arena Toshiden
Vers. Franç. Pour PSX

Blam Machine Head
Vers. Franç. Pour PSX

Blazing Dragons
Vers. Franç. Pour PSX

Jonah Lomu
Vers. Franç. Pour PSX

Burning Road
Vers. Franç. Pour PSX

Bust a Move Arcade 2
Vers. Franç. Pour PSX

## Catalogue...

Formula One 97
Vers. Franç. Pour PSX

Road Rash
Vers. Franç. Pour PSX

Final Fantasy VII
Vers. Franç. Pour PSX

Crypt Killer
Vers. Franç. Pour PSX

Cyberspeed
Vers. Franç. Pour PSX

Dark Stalker's Revenge
Vers. Franç. Pour PSX

Lost Vicking 2
Vers. Franç. Pour PSX

Destruction Derby 2
Vers. Franç. Pour PSX

Destruction Derby
Vers. Franç. Pour PSX

Die Hard Trilogy
Vers. Franç. Pour PSX

La Cité des Enfants Perdus
Vers. Franç. Pour PSX

Doom
Vers. Franç. Pour PSX

NBA Live 97
Vers. Franç. Pour PSX

Galaxian 3
Vers. Franç. Pour PSX

Jack is Back
Vers. Franç. Pour PSX

Johny Bazookatone
Vers. Franç. Pour PSX

Mickey's Wild Adventure
Vers. Franç. Pour PSX

NBA Jam Extrême
Vers. Franç. Pour PSX

Porsche Challenge
Vers. Franç. Pour PSX

NBA in the Zone 2
Vers. Franç. Pour PSX

Olympic Soccer
Vers. Franç. Pour PSX

Pandemonium
Vers. Franç. Pour PSX

Penny Racers
Vers. Franç. Pour PSX

Pete Sampras
Vers. Franç. Pour PSX

Rebel Assault 2
Vers. Franç. Pour PSX

PGA Tours 97
Vers. Franç. Pour PSX

Po'Ed
Vers. Franç. Pour PSX

Power Serve
Vers. Franç. Pour PSX

Primal Rage
Vers. Franç. Pour PSX

Shellshock
Vers. Franç. Pour PSX

Shock Wave Assault
Vers. Franç. Pour PSX

Sim City 2000
Vers. Franç. Pour PSX

Trash It
Vers. Franç. Pour PSX

Overblood
Vers. Franç. Pour PSX

Thunderhawk 2
Vers. Franç. Pour PSX

Tilt
Vers. Franç. Pour PSX et Saturn

Time Commando
Vers. Franç. Pour PSX

Twisted Metal World Tour
Vers. Franç. Pour PSX

Panzer General
Vers. Franç. Pour PSX

Vandal Heart
Vers. Franç. Pour PSX

View Point
Vers. Franç. Pour PSX

Wing Commander 4
Vers. Franç. Pour PSX

Wipe Out 2097
Vers. Franç. Pour PSX

Wipe Out
Vers. Franç. Pour PSX

World Cup Golf Pro Edition
Vers. Franç. Pour PSX

Bedlam
Vers. Franç. Pour PSX

Zero Divide
Vers. Franç. Pour PSX

Philosoma
Vers. Franç. Pour PSX

Descent 2
Not. Franç. PSX

# OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **5 JEUX POUR CONSOLES** au choix **99F TTC**

*Chacun* + frais d'envoi

**Et en plus, 1 Cadeau de Bienvenue** Si vous répondez dans les 8 jours

MDK Vers. Franç. Pour PSX — Overboard Vers. Franç. Pour PSX — Tomb Raider Pour PSX — Legacy of Kain Vers. Pour PSX

## Pour en savoir plus...

PAR MINITEL 3615 CECD

PAR TÉLÉPHONE 0 836 670 505

PAR INTERNET http:// www.cdclub.com

Le Club sur Internet http://www.cdclub.com

Soviet Strike
Vers. Franç. Pour PSX

Space Hulk Votba
Vers. Franç. Pour PSX

Space Jam
Vers. Franç. Pour PSX

Reloaded
Vers. Franç. Pour PSX

Star Gladiator
Vers. Franç. Pour PSX

Titan Wars
Vers. Franç. Pour PSX

Tobal N°1
Vers. Franç. Pour PSX

Machine Hunter
Vers. Franç. Pour PSX

Top Gun
Vers. Franç. Pour PSX

Total Eclipse
Vers. Franç. Pour PSX

PM0198

## BON D'ESSAI GRATUIT

*A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex*

Envoyez-moi le(les) Jeux dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon cadeau gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an (Jeux pour Consoles, CD-ROM ou CD-I), pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

- ☐ **Je choisis 1 JEU** (hors compte double), **je joins mon réglement de 138,90 F** (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU compte double), **je joins mon réglement de 237,90 F** (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU compte double), **je joins mon réglement de 336,90 F** (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 2 JEUX compte double), **je joins mon réglement de 435,90 F** (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 JEUX** (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double), **je joins mon réglement de 534,90 F** (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)

DPX37

Voici le(les) JEUX que je choisis :

1er N° | 2e N° | 3e N° | 4e N° | 5e N°

Attention : Certains titres comptent double

**Votre Cadeau :** Un Cadeau surprise si vous répondez sous 8 jours

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.

☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

☐ CB N° _____ Expire le _____

☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° _____

**JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM**

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

* Visuels non contractuels

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans réglement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/6/98. Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 579 129 - SNC au capital de 100.000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél : 0.836.670.505

# Air

En attendant de découvrir le premier album de Air (Moon Safari) qui sort le 19 janvier prochain, nous avons rencontré Nico et Jean-Benoît, les deux membres du groupe, pour discuter de jeux vidéo et de PlayStation, manettes en mains.

# "En studio la PlayStation est totalement indispensable !"

PHOTOS PATRICK SORDOILLET

INTERVIEW PAR VLADIMIR SEBANSKY

***© PlayStation Magazine : Vous jouez aux jeux et vous avez des consoles depuis longtemps?***

© Nico : Depuis le début des jeux vidéo, depuis le Tennis avec les deux raquettes et la balle au milieu. Après j'ai assisté au grand combat entre Atari et Intellevision, je passais ma vie dans les centres commerciaux à faire la queue avec d'autres gamins pour jouer aux jeux vidéo.

© JB : J'y jouais dans les stations de skis, y avait toujours des jeux vidéo. J'adorais le Tennis avec les deux barres aussi.

© Nico : Après j'allais dans les bars, mais on n'avait pas le droit de jouer avant un certain âge. Souvent le patron attendait qu'on mette 5 balles dans la machine avant de nous virer. Fallait pister les bars où il y avait les jeux que j'aimais : PacMan, Defender, Galaga, Moon Cresta. J'avais un allume-gaz, qu'on utilisait pour avoir des parties gratuites. J'ai du péter au moins 3 casse-briques au centre commercial de Parly 2 avec cet allume-gaz.

© JB : J'adorais Space Invaders.

© Nico : J'ai jamais aimé Space Invaders, je le trouvais oppressant. C'est pas un jeu pour claustrophobes.

***© PM : Vous avez eu d'autres consoles avant la PlayStation? Les premières bécanes : Atari VCS 2600, Intellevision, Vectrex...?***

© JB : Sur Atari mon jeu préféré c'était H.E.R.O. Et la cartouche avec les petits tanks, les avions, tout ces jeux un peu primitifs. Malgré les manettes insupportables de l'Atari. Même sur Intellevision, la manette ronde était pourrie, il a fallut attendre longtemps avant de voir des joysticks réussis.

© JB : J'ai une Game Boy...

© Nico : Je la vois souvent traîner dans les chiottes, chez toi.

© JB : Je joue souvent dans les toilettes...

***© PM : Et sur PlayStation vous jouez à quoi en général?***

© Nico : Mon grand trip sur PlayStation c'est WipEout, alors que Jean-Benoît préfère les jeux de baston comme Tekken.

© JB : J'adore les jeux où il y a de la violence suivie d'une espèce de rite où le personnage achève son adversaire. L'ultra-violence gratuite, j'aime bien, avec du sang et des boyaux, des têtes coupées.

***PM : La PlayStation vous suit en studio?***

© Nico : En studio, la PlayStation est indispensable, c'est vraiment le seul moyen de se détendre. Pour passer le temps, se défouler et tester les compétences des ingénieurs et des assistants. Quand il y avait un nouvel assistant qui arrivait, il n'avait pas le droit d'entrer dans le studio avant d'arriver en tête au premier tableau de WipEout. Y a des mecs qu'étaient payés et qui passaient la journée entière à jouer à la PlayStation dans la pièce d'à-côté. Ils n'avaient pas le droit de travailler.

© JB : En studio, on jouait beaucoup à Mortal Kombat aussi. Mon personnage préféré c'était Spector, celui qui ouvre sa chemise et envoie des missiles.

© Nico : On a loué une maison à Versailles pour enregistrer, puis nous sommes entrés en studio pendant un mois pour le mixer. Au studio Plus 30, où il y avait un gros canapé et une grosse télé pour la PlayStation.

© JB : Ça faisait partie des critères pour choisir le studio. Et puis, là-bas, l'ingénieur du son connaissait vachement bien la table, le matos est hyper fiable, avec plein d'effets magiques.

© Nico : Mon objectif, pendant les enregistrements en studio, n'était pas de faire un bon album, mais d'arriver premier à tous les tableaux de WipEout. J'y suis arrivé au bout de 15 jours. Ce qui était dur c'est que dès que le patron de la maison de disques arrivait, on devait quitter la PlayStation pour retourner dans le studio et bosser. On avait une caméra pour surveiller ses arrivées.

***© PM : Vous faites de la musique depuis longtemps?***

© Nico : La musique n'a jamais été un hobby, c'est une manière naturelle de s'exprimer.

© JB : Je fais de la musique depuis toujours, j'ai commencé à faire du piano à l'âge de 4 ans. Je faisais de la musique tout le temps, même pendant les vacances.

© Nico : J'ai commencé par le tambour, puis je suis vite passé à la guitare pour calmer les oreilles de mon entourage. On a toujours fait de la musique dans ma famille.

© JB : Créer de la musique est un moyen d'exorciser plein de choses, c'est le seul intérêt dans la vie.

© Nico : Je ne pensais pas que ça pourrait devenir un métier.

***© PM : D'où tirez-vous vos plus grandes joies musicales, pendant la composition, l'enregistrement...?***

© Nico : Les plus grandes joies, c'est pendant la composition. Après faut gérer, il y a des contraintes. Pendant la composition tu gères rien, tu laisses aller. T'as pas de barrières.

© JB : La plus grande joie c'est de faire un morceau qui va être mixé à jamais, qui est partagé par tout le monde et qui risque de rester dans l'histoire de la musique. On laisse une trace plus ou moins indélébile qui va parler aux gens. C'est complètement dément comme pouvoir.

***© PM : Avant la formation de Air, vous faisiez quoi?***

© Nico : J'ai fait des études d'architecture. Un grand fourre-tout dans lequel se lancent tous les gens qui ont une activité plus ou moins liée à l'art, au moment où ils veulent apprendre un métier. On rencontre des photographes, des graphistes, des musiciens, des peintres. Tout ce que le monde compte d'esprits rétifs à HEC et à Dauphine est dans des écoles d'architecture.

© JB : J'étais prof de physique et de maths. Mais c'est fini maintenant.

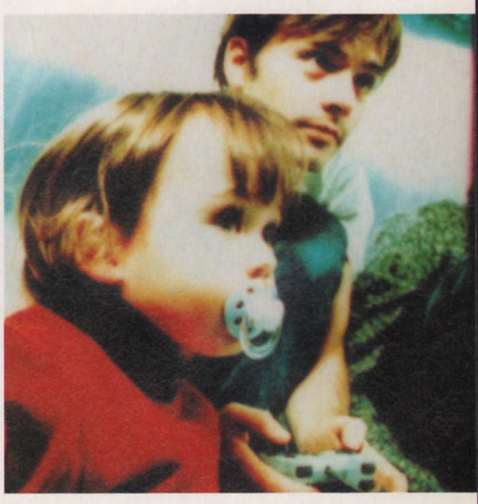
***© PM : La musique de Air a toujours ressemblé à celle qu'on découvre sur Moon Safari, votre premier album?***

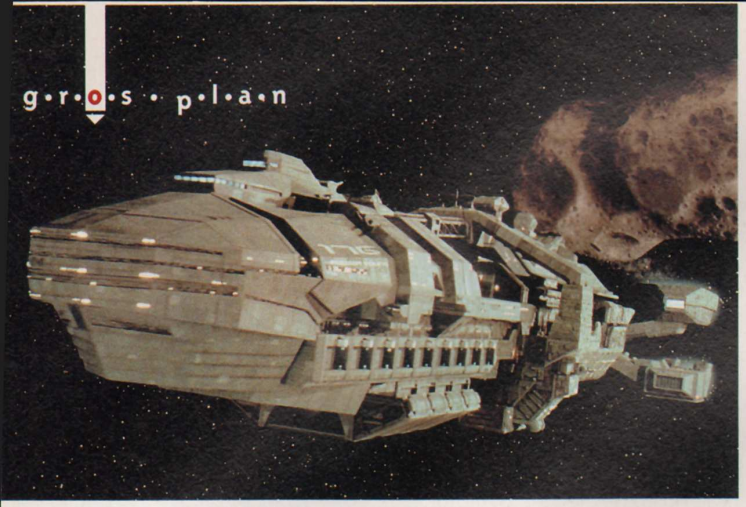
© Nico : A la base, on avait des musiques avec des arrangements de voix, on s'est plus ou moins cherché, on testait tous les styles de musique, le funk et compagnie. Puis à un moment t'essaies de copier, tu rates ta copie et tu fais un original.

© JB : J'ai beaucoup cherché, dans toutes les directions, la chanson française des années 50 avec des accords de jazz, du classique dans les bals pour les vieux.

© Nico : D'ailleurs, les grandes retrouvailles de Air sont assez légendaires : je suis entré dans un bar où Jean-Benoît jouait du piano devant des gens qui bouffaient et en avaient rien à branler, on s'était pas vu depuis des année. Pendant l'entracte, je suis allé vers lui, comme dans les Blues Brothers, et je lui ai demandé s'il n'avait pas envie de refonder un groupe. Comme au lycée.

© JB : Ça fait deux ans que ça marche, mais ça fait combien de temps qu'on travaille? C'est aberrant, c'est pas rentable.





# Casper

Militaire dans l'âme, Casper Van Dien n'a eu aucun mal, comme il l'explique, à incarner Johnny Rico, héros féroce de StarShip Troopers par le réalisateur de Basic Instinct, Paul Verhoeven. Nous l'avons rencontré à l'occasion de l'arrivée en France de ce film de guerre spatiale, satire ultra-violente de la culture américaine (sortie le 21 janvier). Tous à vos canons !

PHOTOS : © TOUCHSTONE PICTURES/TRISTAR PICTURES/BUENA VISTA

PHOTOS : © UGHETTI CATHERINE

# Van Dien

## Aux prises avec le héros de Starship Trooper

## "La version PlayStation de StarShip Troopers est d'ailleurs prévue".

INTERVIEW PAR BENJAMIN JANSSENS

★ *PlayStation Magazine : Nous avons appris que Casper, votre prénom, est aussi celui de votre père, de votre grand-père et de votre fils. Le film se déroulant au XXIVème siècle, croyez-vous que votre lointain descendant sera un «Casper»?*

★ C.V.D. : Mon fils est le douzième Casper ! C'est une tradition dans notre famille que j'ai décidé de perpétuer sans pour autant y avoir été contraint. Qui sait si dans quatre cents ans, mon arrière-arrière petit-fils se prénommera Casper?

★ *P.M. : Vous vous faites tatouer dans le film (le tatouage est une tête de mort avec l'inscription «Death from above», la mort vient d'en haut). Vous avez conservé ce souvenir du tournage?*

★ C.V.D. : Non, mais j'ai un autre tatouage sur le biceps gauche. Je me suis fait tatouer Casper, le gentil fantôme ! (Il relève sa chemise et exhibe fièrement le personnage du dessin animé). Pendant les prises où je suis nu, comme la scène de la douche, le maquilleur devait le cacher.

★ *P.M. : Sous les douches, justement, vous jouez - nu - entouré d'hommes et de femmes dans le plus simple appareil. Vous étiez-vous préparé avant de tourner?*

★ C.V.D. : Non, pourquoi? J'ai adoré cette scène. Ce fut vraiment drôle. Toutes ces femmes nues autour de moi... On a bien rigolé. Il faut savoir que six des acteurs présents avaient déjà joué dans un film X. Ce fut donc facile pour eux...

★ *P.M. : Vraiment?*

C.V.D. : Non, je rigole. Vous imaginez Jake Busey (le psychopathe à la tignasse blonde de Fantômes contre Fantômes et de Contact, NDLR) jouer dans un film porno?

★ *P.M. : J'ai lu que vous étiez un peu kamikaze, que vous aviez demandé à effectuer la plupart des cascades du film?*

★ C.V.D. : J'ai presque tout fait moi-même à l'exception de deux sauts périlleux lors de l'entraînement dans le camp militaire et lors du match de foot en salle. Sans quoi, les cascades où l'on me voit atterir douloureusement sur le dos sont de moi. Je m'en suis parfois sorti avec des bobos, comme deux dents cassées ! Un jour, je me suis tellement fait mal aux côtes que j'ai craché du sang pendant deux jours... L'éclate totale, quoi !

★ *P.M. : En tant que fils et petit-fils de militaire, ça n'a pas dû être si terrible?*

★ C.V.D. : Non, c'est vrai. C'est d'ailleurs en partie la raison pour laquelle Paul (Verhoeven) m'a choisi pour le rôle. Je lui ai fait savoir que jouer les militaires et obéir aux ordres sont ma seconde nature. J'ai été élevé à la dure, j'ai fait mes classes, je sais tirer à balles réelles, j'ai passé mon adolescence dans un lycée militaire... Quand nous nous sommes retrouvés dans le camp où tous les figurants ont suivi un entraînement difficile pour être capable de courir dans le sable avec vingt kilos sur le dos, ça ne m'a causé aucun souci.

★ *P.M. : Parlez-nous de votre première rencontre avec le réalisateur, Paul Verhoeven...*

★ C.V.D. : J'ai auditionné cinq fois pour le rôle. J'ai tout fait pour qu'il m'engage. J'ai saisi ma chance, sachant qu'une telle occasion ne se reproduirait pas avant longtemps... Et me voici dans un film qui a coûté plus cher qu'Independance Day ! Paul est un génie, un fou, un illuminé, mais un génie comme on en rencontre peu.

★ *P.M. : Comment avez-vous fait pour imaginer des insectes géants qui n'existent pas?*

★ C.V.D. : Toute l'équipe a pu s'inspirer de dessins, de planches de storyboard et de séquences comprenant des animations très basiques. Personnellement, j'ai regardé trente-quatre fois le court métrage tourné pour montrer aux producteurs à quoi allait ressembler le film. Ensuite, c'est venu tout seul... Puis il y avait Paul qui hurlait (il monte sur le canapé et se met à hurler avec un accent hollandais) : «Bugs, bugs, kill, slide, ahhh !» («Insectes, tuez-les insectes, rampez !») pour nous mettre en condition.

★ *P.M. : Comment considérez-vous les cafards depuis le tournage?*

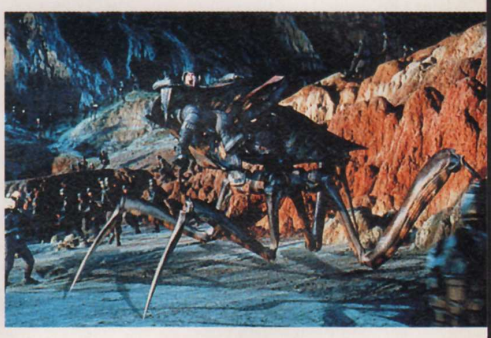
★ C.V.D. : Je les écrase, c'est systématique. Mais je laisse les araignées en vie, car j'aime les araignées...

★ *P.M. : Le film ressemble beaucoup à un jeu vidéo. Paul Verhoeven l'affirme lui-même...*

★ C.V.D. : C'est vrai. La façon de filmer y fait sans cesse référence. Je pense qu'avec les effets gores et l'intensité de l'action, StarShip Troopers fera un excellent jeu vidéo...

★ *P.M. : Parce que c'est prévu?*

C.V.D. : Sur PlayStation, oui. C'est du moins ce que j'ai entendu dire. J'ai déjà prêté ma voix pour un jeu sur Sega Genesis, une version «paintball» du film, mais j'attends de voir le jeu sur PlayStation.



### Un film pour les killers !

Paul Verhoeven, metteur en scène d'origine hollandaise, revient à ses premières amours, à savoir la SF (Robocop était de lui), avec StarShip Troopers. Ce film dont l'action se situe au XXIVème siècle retrace une guerre sans merci entre les humains et des insectes géants originaires de la planète Klendathu. Effets spéciaux réussis (plus forts que dans les deux Jurassic Park réunis), humour au deuxième degré et action trépidante sont au menu de ce qui s'impose déjà comme un must du genre. In-con-tour-na-ble !

# Joypad, le magazine de TOUS les jeux vidéo

## Avec en cadeau

## Le 4e volume Joypad Audio

## En exclusivité

Les musiques du hit de Sony

**MediEvil !**

Et toutes les musiques de

**Porsche Challenge**

## Soit plus de 40 minutes de musique !

En vente chez votre marchand de journaux au prix de 35 francs

Joypad

# Joypad

N° 71. Janvier 1998

N°64 Playstation Saturn Arcade

## Scoop !

**Bushido Blade 2 (PS)**

Les premières images

**Gran Turismo**

Le jeu de l'année?

**Exclusif ! Le CD des musiques de MediEvil**

**Le choc des titans sur 32 bits**

Marvel Super Heroes (PS)

X-Men vs Street Fighter (Sat)

JOYPAD N° 71 • 35 FRANCS • BELGIQUE 220 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 8.75 $ • PORTUGAL CONT 1000 ESC • ANTILLES-GUYANE 38F -REUNION-45 F

Versions Longues

spécial

# Final Fantasy VII

**Final Fantasy VII, le jeu le plus populaire et le plus passionnant de cette fin d'année offre une quête complexe et effrénée. Mais comme toute aventure, elle recèle parfois des mystères insondables et des secrets mystiques. Pour éviter que l'ennui et la frustration prennent le pas sur la joie de la découverte et le plaisir du jeu, nous avons décidé de vous résumer ici la marche à suivre pour le finir. Attention toutefois, les quelques pages qui suivent ne contiennent qu'une route à suivre pour terminer le jeu, et ne font pas état de tout ce qu'il contient... à vous de chercher ce qui manque, ou de retrouver les secrets de Final Fantasy 7 dans le prochain Hors-Série Solutions de PlayStation Magazine.**

## 1 : Midgar

Détruisez le réacteur, et n'oubliez pas de secourir Jessie avant d'en sortir. Puis, sautez dans le train, et allez avec les autres au bar de Tifa. Le lendemain, allez fouiller les magasins alentour avant de partir. Une fois au réacteur 5, combattez le boss. Après être tombé, vous êtes dans l'église avec Aeris. Sauvez-vous, et rendez-vous chez sa mère. N'oubliez pas de prendre toutes les Materias dans son jardin. Ensuite, repartez pour le 8e quartier. Puis, allez vous déguiser en fille pour libérer Tifa. Pour ce faire, vous devrez aller au magasin de vêtements, attendre que la fille au comptoir vous dise que le patron déprime, puis aller chercher le patron du magasin de vêtements au bar, et enfin rendez-vous à la salle de musculation pour obtenir une perruque. Chez Don Cornéo, récupérez Tifa et traversez les égouts pour vous retrouver au 7e quartier. Aeris se fera enlever, et vous n'avez plus qu'à aller escalader le mur qui se trouve à droite de la villa de Don Cornéo. Vous aurez au préalable acheté des batteries à l'homme derrière la grille du magasin d'armes. Dans l'immeuble de Shinra, que vous preniez les escaliers ou l'ascenseur ne change rien au scénario. Pour atteindre les étages supérieurs, récupérez les cartes d'accès, puis secourez Aeris et libérez Rouge 13 sans oublier la Matéria Talent E dans la cage de ce dernier. Une fois en prison, interrogez tout le monde avant de pouvoir ouvrir la porte et vous rendre au bureau du patron de Shinra. Attention à bien vous équiper en Materias avant de combattre l'hélicoptère dans l'ascenseur. Ensuite, c'est la phase de combat en moto et un boss. Pensez bien à vous soigner après ses vagues de feu.

## 2 : Kalm

Sorti de Midgar, rendez-vous dans la ville de Kalm, en haut à droite par rapport à Midgar. Dans cette ville, vos équipiers se sépareront tous et vous attendront dans la chambre à l'étage du premier hôtel sur votre gauche. Rendez-vous à l'hôtel pour raconter le passé de Clad aux autres membres de l'équipe. Ensuite, sortez de la ville, et tournez un peu en rond pour obtenir le Talent Ennemi nommé Magique Matra, qui vous est enseigné par les robots.

## 3 : L'enclos Chocobo

Au Sud de Kalm se trouve cette ferme spécialisée dans l'élevage de Chocobos. Parlez aux Chocobos dans l'enclos qui vous offriront votre première invocation, Choco-Mog. Ensuite, parlez au patron, Choco-Billy et achetez-lui la Materia Appât Chocobo pour 2000 gils. Puis, équipez-vous de cette Materia, sortez et promenez-vous sur les empreintes de Chocobo afin d'en capturer un. Pour ce faire, vous devez tuer toutes les créatures qui l'accompagnent avant qu'il ne se soit enfui. Si vous avez des difficultés à en attraper un, n'hésitez pas à lui lancer des légumes afin de l'empêcher de s'enfuir pendant que vous tuez les autres ennemis. Une fois le chocobo attrapé, rendez-vous dans la grotte au Sud en traversant les marais sans entrer en contact avec le Midgar Zolom.

• Point Important

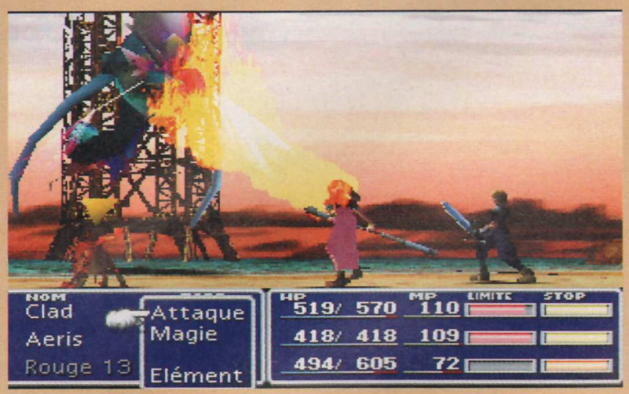
N'oubliez pas de capturer Youfie dans la forêt, juste après être sorti de la grotte : traînez dans la forêt et combattez-la. Une fois vaincue, répondez-lui dans l'ordre suivant : réponses 2, 1, 2, 1, 2. Elle deviendra alors votre alliée.

## 4 : Junon

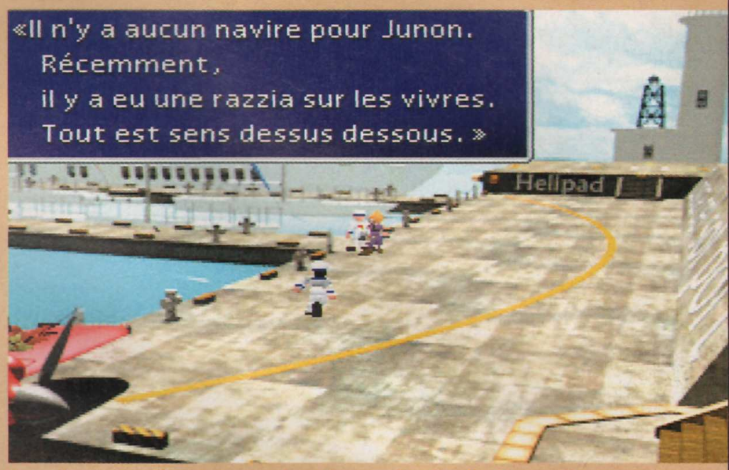
Rendez-vous à la plage, et sauvez Jessica du monstre marin. Attention, s'il vous capture dans ses bulles, vous devrez les détruire avant qu'elles ne vous asphyxient complètement. Ensuite, faites du bouche à bouche à la petite fille, et attendez qu'elle se rétablisse. Une fois remise de ses émotions, elle vous offre pour vous remercier son sifflet qui vous sera indispensable si vous voulez faire sauter son dauphin, afin d'être en mesure d'escalader le pilier qui mène à Junon. Une fois à Junon, suivez les instructions du capitaine, il ne s'agit là que d'un jeu d'adresse. Vous aurez à répéter les mouvements appris dans le vestiaire. Si vous vous conduisez correctement durant le défilé, vous gagnerez des objets plutôt intéressants.

## 5 : Port de Junon

Suivez les autres soldats et votre capitaine afin de ne pas vous perdre dans Junon. Lors de la démonstration face à Rufus, n'oubliez pas de bouger en rythme si vous voulez obtenir de bons objets. Ensuite, rendez-vous dans le bateau.




## 6 : Navire




Dans le navire, discutez avec tout le monde afin de découvrir où sont cachés tous vos compagnons. Ensuite, allez parler à Aeris, puis retournez sur le pont discuter avec Barret et attendez que l'alarme se déclenche. Choisissez les membres de votre équipe, et descendez dans la cale afin de combattre Jenova. Ensuite, n'oubliez pas de récupérer la Materia Ifrit avant de sortir de là.

## 7 : Costa Del Sol

Profitez de cette ville pour vous reposer et faire le plein de Matérias puissantes. Ensuite, allez sur la plage et discutez avec Hojo. Une fois sorti de la ville, rendez-vous à la grotte de Corel, qui se trouve en haut à gauche.

## 8 : Corel Nord

Traversez les voies ferrées en utilisant le Talent Ennemi Magique Matra, qui vous permet de tuer les nombreux ennemis de cet endroit en un seul coup. Gain de temps et de points d'expérience. Arrivé à la ville, regardez la scène avec Barret, puis rendez-vous directement au téléphérique qui vous mènera à Gold Saucer.

## 9 : Gold Saucer

Rendez-vous immédiatement à la section Wonder Square. Vous y découvrirez Caith Sith, qui deviendra l'un de vos compagnons. Allez ensuite directement à Battle Square, et attendez d'être jeté en prison. Une fois en prison, retrouvez Barret et rendez-vous ensuite chez Dyne. Pour cela, vous devez vous rendre dans le désert et aller toujours en haut à droite. Au bout d'une dizaine d'écrans traversés, vous devriez l'atteindre enfin. Pour battre Dyne, pensez à mettre Barret en mode "Furieux" grâce à l'objet "Hyper", ce qui lui permettra de déclencher une Limite assez facilement. N'hésitez pas non plus à l'équiper avec la Materia Restaurer afin qu'il puisse se soigner, car Dyne est un adversaire redoutable. Ensuite, retournez à la prison et rendez-vous dans le camion. Puis, laissez-vous guider par le scénario jusqu'à la course de Chocobos. N'oubliez surtout pas de récupérer la Materia Ramuh qui traîne dans la salle des jockeys. Pour gagner la course de Chocobos, il vous faudra un peu d'adresse. Pour vous aider, voici un petit truc : appuyez assez rapidement sur les touches R1, R2, L1 et L2 de votre manette afin que votre Chocobo regagne de sa vitalité durant sa course.

## 10 : Gongaga

C'est ici que vous combattrez Reno et Rude ensemble pour la première fois. N'oubliez pas de vous rendre dans la décharge pour récupérer la Matéria Titan. Cette partie du jeu est complètement optionnelle.

## 11 : Canyon Cosmo

Ecoutez l'histoire de Bugen Hagen, puis rendez-vous dans la grotte afin d'effectuer le pèlerinage de Rouge 13. Les monstres de cette caverne étant sensibles aux sorts Grenouille et au Talent Ennemi Chant de Crapaud, n'hésitez pas à les utiliser. Pour le Boss, jetez-lui une Potion-X, afin de le tuer en un coup. N'oubliez pas de prendre tous les objets de cet endroit, car vous ne pourrez pas y revenir par la suite.

## 12 : Nibelheim

Rendez-vous dans le manoir de Shinra, et allez ouvrir le coffre-fort en utilisant la combinaison suivante : 36 droite, 10 gauche, 59 droite, 97 droite. Ensuite récupérez la Materia Odin, rendez-vous dans le sous-sol, et ouvrez-y la porte fermée à clef avec ce que vous avez trouvé dans le coffre. Réveillez Vincent dans son cercueil, puis repartez. Il vous suivra et deviendra un de vos compagnons.

Traversez la grotte directement sans retourner au réacteur Mako, car il n'y a rien à y faire et ce serait une perte de temps. N'oubliez surtout pas d'apprendre le Talent Ennemi Trine, par le biais du boss de la caverne qui se trouve derrière Nibelheim.

## 13 : Village Fusée

Allez discuter avec le vieil homme qui regarde la fusée 3 fois de suite afin d'obtenir une super épée, puis rendez-vous chez Cid. Après cela, rejoignez-le dans la fusée. Retournez ensuite chez lui, et lorsque Palmer sera arrivé, allez dans la cour arrière pour prendre l'avion. Vous serez rejoints par Cid une fois l'avion décollé. Ensuite, rendez-vous directement avec l'avion au continent d'Utaï, afin de pouvoir voler l'objet Armure Adamant sur les Adamantaimai.

## 14 : Village Utaï

Une fois que Youfie vous a volé vos Materias, voici la marche à suivre pour la retrouver : allez parler aux Turks qui se trouvent dans le bar. Puis allez parler 10 fois à Godo, le père de Youfie qui se trouve dans la grande maison à gauche, face à la cloche. Après cela, vous devrez retrouver Youfie cachée derrière un paravent dans la première maison à droite, à l'entrée du village. Ensuite, dénichez-la dans la jarre qui est devant l'entrée du bar. Peu après, elle vous tendra un piège dans sa chambre et se sauvera encore une fois. Allez alors sonner la cloche du temple, et un passage s'ouvrira, passage dans lequel vous verrez Don Cornéo enlever Youfie et Elena. Foncez alors à la montage sculptée avec Reno et Rude, et allez libérer Youfie. Une fois le boss battu, n'oubliez pas d'aller dans la maison des chats afin de récupérer la Materia qui y est cachée.

**Playstation**

Battle Arena Toshiden 3
Ace Combat 2
Colony Wars
Final Fantasy 7
Formula 1 97
Overboard !
Hercule
Nuclear Strike
Pandemonium 2
OddWorld
The Lost World
Overboard !
Rosco Mc Queen
Touring Car Championship
Exhumed
V-Rally
Rapid Racer
etc...

# GRATCD 3617

Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur **3617 GRATCD**

## C'est très simple et efficace

Composez **3617 GRATCD** sur votre minitel, indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés, sans frais de port, vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*.

- **PAS DE CHEQUE**
- **PAS DE CARTE BANCAIRE**
- **PAS DE PAIEMENT DIRECT**

**La Sélection des Meilleurs CD**

*Jeux, Culturel, Musique, Encyclopédies, Ludo-éducatifs, Utilitaires, etc...*

* Temps de connexion variable selon l'article

## 15 : Gold Saucer

Avec votre avion, rendez-vous tout au Sud de Gold Saucer, à l'Est de Gongaga, dans la petite maison où se trouve un collectionneur d'armes qui vous parlera de la clé de pierre pour ouvrir le temple des anciens. Ensuite, rendez-vous au Gold Saucer, et allez récupérer la Clé de Pierre au Battle Square, dans la salle qui se trouve tout à droite et qui contient un grand nombre de trophées. Vous devrez alors combattre au Battle Square pour l'obtenir, mais sachez que vous l'obtiendrez même si vous perdez. Au moment de repartir, on vous annoncera que le téléphérique est en panne, et que vous devrez passer la nuit ici. Après votre rendez-vous amoureux dans la nacelle, Caith Sith vous la volera et vous n'aurez plus qu'à reprendre votre route le lendemain pour le temple des anciens, qui se trouve à l'extrême Sud de Junon.

## 16 : Temple des Anciens

Attention à ne pas vous perdre dans le grand labyrinthe de perspectives. Cependant, n'en sortez pas sans avoir récupéré tous les objets, car vous ne pourrez plus y revenir par la suite. Après cela, n'hésitez pas à sauvegarder auprès des anciens, ces vieux personnages violets que l'on retrouve dans certains endroits. Passée l'épreuve de l'horloge géante et du jeu de chat avec l'un des anciens, vous arriverez dans la grande salle des hiéroglyphes, où vous aurez deux boss à affronter. Le premier est un dragon rouge pas très puissant si l'on est efficacement protégé contre le feu. Le second est une porte démoniaque, qui ne craint pratiquement pas la magie et nécessitera donc des attaques ordinaires ou des Limites. Après cela, direction la Capitale Oubliée.

## 17 : Capitale Oubliée

Dans le village Ossement, louez les services d'archéologues. Après avoir sélectionné plusieurs d'entre eux, placez-les à des endroits que vous jugerez stratégiques, puis faites sauter la charge explosive. Après, observez la direction dans laquelle se tournent les archéologues, et demandez-leur de creuser au point qui correspond au croisement de leurs regards. Si vous avez réussi, vous obtiendrez la harpe lunaire, qui vous permettra de traverser la Forêt Endormie, dans laquelle vous trouverez d'ailleurs la Materia d'invocation Kjata. Une fois la Forêt traversée, vous vous retrouverez dans la Capitale Oubliée. Reposez-vous dès que l'occasion se présente. En plein milieu de la nuit, vous serez réveillé, et devrez aller combattre Sephiroth. Attention à bien récupérer dans cette Capitale Oubliée l'objet Cercle D'eau et la Materia Météore. Cercle d'eau est un objet quasiment nécessaire si l'on veut pouvoir battre le boss, car il vous protège contre ses très puissantes attaques. Ensuite, c'est le deuxième CD.

## 18 : Grand Glacier

Une fois arrivé à l'Auberge Glaçon, allez chercher la carte du grand glacier dans la maison du vieil aventurier. Ensuite, allez discuter plusieurs fois avec le petit garçon blessé pour qu'il vous offre son surf des neiges. Puis, vous pouvez prendre la descente et arriver au grand glacier. Attention cependant à ne pas vous perdre, car le parcours est très labyrinthique. N'hésitez pas à vous servir constamment de la carte. Une fois la maison du vieux Horloff atteinte, n'oubliez pas de sauvegarder avant de repartir. Sur le chemin du cratère, attention à bien surveiller votre température corporelle. Une fois arrivé près de la sortie, attention au boss, l'Hydre, qui est particulièrement puissant. Si vous voyez une source de lumière blanche, n'hésitez pas à y plonger pour regagner tous vos HP-MP.

# Commencez bien l'année, offrez-vous PlayStation Magazine & le jeu Final Fantasy VII

**6 mois (6 numéros)**
**PlayStation Magazine** **294 F**

**Final Fantasy VII** **399 F**

~~693 F~~

**pour vous 549 F,**

**soit 144 F d'économie !**

## BULLETIN D'ABONNEMENT

**à renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements PlayStation - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9**

PS080

**Oui,**

[1] ☐ je m'abonne [2] ☐ j'abonne un(e) ami(e)

Pour 6 mois (6 n°) à PlayStation. Je recevrai (et/ou mon ami(e) recevra) en plus le jeu **Final Fantasy VII** pour un montant global de **549 F** (par abonnement) au lieu de ~~693~~ F, soit une économie de 144 F !

Voici mes coordonnées : *(à remplir si vous avez coché la case 1 ou/et 2)*
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....
Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐

Voici les coordonnées de mon ami(e) : *(à remplir si vous avez coché la case 2)*
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Expire le ☐☐ ☐☐

Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine.
Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation au prix unitaire de 49 F, et le jeu Final Fantasy VII au prix de 399 F, plus 16 F de frais de port et d'emballage. Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception de votre abonnement.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

## 19 : Le Cratère

Pour pouvoir passer les couloirs où s'engouffre un vent violent, il n'y a qu'une seule solution : attendre que la tempête se calme. Sinon, à chaque fois que vous échouerez, vous aurez des ennemis à combattre. Ensuite, Rufus arrivera avec Hojo. Après cela, Clad réveillera Sephiroth avec la Materia Noire, et les Armes de la Terre se réveilleront.

## 20 : Junon

Pour que Tifa puisse se sortir de la chambre à gaz, il faut utiliser simultanément sa tête et ses pieds, afin qu'elle puisse saisir la clef dans sa bouche et libérer ainsi ses bras. Après cela, elle devra courir jusqu'au bout du canon pendant que l'Arme combat avec le canon principal de Junon. Courez jusqu'au bout, et lorsque Scarlet vous aura rattrapée, frappez-la le plus vite possible afin de la faire tomber. Puis, fuyez.

## 21 : Mideel

Grâce au Haut Vent, rendez-vous maintenant tout en bas à droite de la carte afin de rejoindre le village de Mideel. Allez à l'hôpital pour y retrouver Clad, devenu complètement légume. Ensuite, allez essayer d'ouvrir la porte chez le marchand d'armes. Après cela, allez vers la maison surélevée sur la droite, et en marchant sur les lattes de bois autour de ladite maison, vous devriez trouver une clé qui vous ouvrira la fameuse porte, laquelle se révélera fausse, mais vous permettra cependant d'empocher un objet puissant, l'Anneau Maudit. Une fois que Cid est le chef de la bande, rendez-vous à Corel pour arrêter le train qui contient la première Mega Materia. Vous aurez besoin de toute votre habileté pour pouvoir le stopper. Surtout, n'oubliez pas de rester en rythme afin de freiner la locomotive. Si vous parvenez à arrêter le train avant qu'il ne détruise le village, vous obtiendrez la Mega Materia ainsi que la Materia Ultima. La seconde Mega Materia que vous aurez à récupérer sera celle du Pied de Condor. Pour ce faire, vous n'avez besoin de rien : juste vous y rendre, participer au mode stratégie, et attendre sans vous fatiguer que les monstres atteignent le sommet. A ce moment-là, vous passerez en mode combat classique, et pourrez enfin obtenir la seconde Mega Materia et aussi l'invocation Phénix. Ensuite, retournez à Mideel, et allez revoir Tifa. Puis, Dernière Arme attaquera le village. Après avoir subi un grand nombre de dégâts, elle s'enfuira, sans oublier de détruire le village. N'oubliez pas de la voler, car elle possède de sympathiques objets.

# STOCK GAMES

## ACHAT - VENTE - ECHANGE

Toute l'équipe Stock Games vous souhaite un joyeux Année

1000 dinogotchi offerts !!!

**NOUVEAUX MAGASINS :**

**StockGames RIVOLI**
32 Rue de Rivoli
75004 Paris Tel : 01 42 74 43 22

**StockGames CLAMART** Ouvert 7j/7
Rue Piétonne
92140 Clamart Tel : 01 40 95 00 86

**StockGames MONTBELIARD**
7 Rue des Fèbvres
25200 Montbeliard Tel : 03 81 91 82 77

## Playstation

**Console Playstation + 30F de Bon d' achat* 990 Francs**

**LE PACK PLAYSTATION : 1390 Francs**
Console Playstation
+ TOMB RAIDER 2 + Carte Mémoire

### PLAYSTATION NEUF

| | |
|---|---|
| MONOPOLY | 299 F |
| TEST DRIVE 4 | 349 F |
| ALERTE ROUGE | 349 F |
| PANDEMONIUM | 349 F |
| HERC' S ADVENTURE | 349 F |
| NBA LIVE 98 | 349 F |
| CASTLEVANIA | 329 F |
| BUSHIDO BLADE | 349 F |
| BRAVO AIR RACE | 329 F |
| MEDIEVIL | 349 F |
| COLONY WARS | 349 F |
| ACTUA SOCCER 2 | 349 F |
| TIME CRISIS + GUN | 499 F |
| G POLICE | 329 F |
| MDK | 299 F |
| STREET FIGHTER EX PLUS & | 349 F |
| COURIER CRISIS | 349 F |
| TENNIS ARENA | 349 F |
| TOCA TOURING CAR CHAMP | 349 F |
| FELONY | 349 F |
| BUST & MOVE 3 | 249 F |
| EXPLOSIVE RACING | 329 F |
| DYNASTY WARRIORS | 349 F |
| RISK | 299 F |

### PLAYSTATION OCCASIONS

| | |
|---|---|
| PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F | 799 F |
| JOYPAD PSX | 69 F |
| ADIDAS POWER SOCCER | 99 F |
| AGILE WARRIOR | 99 F |
| AIR COMBAT | 99 F |
| ALIEN TRILOGY | 149 F |
| A IV EVOLUTION | 199 F |
| ALONE IN THE DARK | 99 F |
| ASSAULT RIGS | 99 F |
| BUST A MOVE 2 | 149 F |
| BURNING ROAD | 149 F |
| CYBERSLED | 99 F |
| CYBERSPEED | 99 F |
| CRASH BANDICOOT | 149 F |
| CHEVALIER DE BAPHOMET | 149 F |
| COMMAND AND CONQUER | 199 F |
| DESTRUCTION DERBY | 99 F |
| DIE HARD TRILOGY | 149 F |
| DOOM | 99 F |
| EXTREME PINBALL | 149 F |
| EXTREME GAMES | 149 F |
| FADE TO BLACK | 99 F |
| FIFA SOCCER 97 | 99 F |
| FIRE STORM | 99 F |
| GALAXY FIGHT | 149 F |
| GEX | 149 F |
| GOAL STORM | 99 F |
| GUNSHIP | 149 F |
| IMPACT RACING | 149 F |
| ISS PRO | 249 F |
| JOHNNY BAZOOKATONE | 99 F |
| JUMPING FLASH | 149 F |
| KILEAK THE BLOOD | 99 F |
| KRAZY IVAN | 99 F |
| LONE SOLDIER | 149 F |
| LOST VICKING 2 | 249 F |
| MAGIC CARPET | 99 F |
| MICKEY WILD ADVENTURE | 149 F |
| MORTAL KOMBAT 3 | 149 F |
| NFL GAME DAY | 199 F |
| NBA JAM T.E | 99 F |
| NEED FOR SPEED 2 | 249 F |
| OLYMPIC GAMES | 149 F |
| OLYMPIC SOCCER | 149 F |
| PANDEMONIUM | 149 F |
| RALLY CROSS | 199 F |
| RAIDEN PROJECT | 149 F |
| RAYMAN | 149 F |
| RESIDENT EVIL | 149 F |
| FORMULA ONE | 99 F |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 149 F |
| RETURN FIRE | 199 F |
| 2XTREME GAMES | 199 F |
| SHELL SHOCK | 99 F |
| SPACE HULK | 149 F |
| STAR GLADIATOR | 149 F |
| SYNDICATE WARS | 249 F |
| STREET FIGHTER ALPHA 2 | 199 F |
| SPIDER | 199 F |
| THE D | 149 F |
| TOSHINDEN 2 | 199 F |
| TEKKEN 2 | 249 F |
| TOTAL NBA 97 | 149 F |
| TOMB RAIDER | 149 F |
| TETRIS PLUS | 249 F |
| TUNNEL B1 | 99 F |
| TWISTED METAL 2 | 199 F |
| V RALLY | 249 F |
| WIPE OUT 2097 | 199 F |

### PROMO ACCESSOIRES

| | |
|---|---|
| CABLE RGB | 79 Francs |
| CARTE MEMOIRE | 79 Francs |
| JOYPAD PSX | 79 Francs |

### 3615 STOCK GAMES

Pour tout trouver sur notre nouveau Serveur sur Minitel !!!
Catalogue de jeux, Nouveautes, Tips...

### MODIFICATION PLAYSTATION

149 Francs*
REPARATION PLAYSTATION
A partir de 200 Francs
* Pose d' une puce + cable RGB fournis.
Voir avec le magasin STOCK GAMES JUSSIEU

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS — Vous avez un magasin ou vous voulez concrétiser un projet d' ouverture prochaine ? STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :
- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE -- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO - CENTRALE D' ACHAT PUISSANTE - Pour plus d' information, contacter Sébastien au 01 44 07 04 61

**STOCK GAMES JUSSIEU CONSOLES**
15 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 33 07 83

**STOCK GAMES JUSSIEU CD ROM**
"PC CD ROM - NEO - GEO NEC"
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 43 25 61 24

**STOCK GAMES VPC**
3 Rue d' Arras
75005 Paris
Tel: 01 46 33 07 83

**STOCK GAMES BELLEVILLE**
" RAYON MANGA "
100 Bd Belleville 75020 Paris
M° Belleville
Tel: 01 43 58 18 17

**STOCK GAMES ANTONY**
29 Av de la Division Leclerc - N 20
92160 Antony RER B ouvert 7jours/7
Tel: 01 46 740 300

**STOCK GAMES BOULOGNE**
118 Rue du Vieux Pt de Sèvres
92100 Boulogne M° Marcel Sembat
Tel: 01 46 21 19 92

**STOCK GAMES REPUPLIQUE**
13 Bd Voltaire 75011 Paris
M° République / Oberkampf
Tel: 01 43 55 76 45

**STOCK GAMES CARHAIX**
5 Rue du Gnl Lambert
29270 Carhaix
Tel: 02 98 93 74 64

**STOCK GAMES IVRY**
2 Place de l' Eglise 94200
Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry
Tel: 01 46 58 72 73

**STOCK GAMES MONTPARNASSE**
4 Rue Campagne-Première
75014 Paris M° Raspail
Tel: 01 43 35 32 10

**STOCK GAMES SAINT GERMAIN**
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye
Tel: 01 30 61 74 60

**STOCK GAMES REIMS**
29 Rue Chanzy
51100 Reims
Tel: 03 26 47 77 78

**STOCK GAMES NANTES**
" RAYON MANGA "
10 Rue des Halles 44000 Nantes
Tel: 02 40 48 53 12

**STOCK GAMES GARE DU NORD**
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
M° Poissonnière / Gare du Nord
Tel: 01 44 63 02 49

**STOCK GAMES BEAUVAIS**
Centre Commercial Franc Marché
(Près du DARTY)
60000 Beauvais
Tel: 03 44 11 48 10

**STOCK GAMES CLICHY**
62 Rue de Neuilly
92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
Tel: 01 47 56 08 64

**STOCK GAMES VERSAILLES**
Ctr Com Les Manéges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G
Tel: 01 39 53 30 30

**STOCK GAMES METZ**
80 en Fournirue
5700 Metz
Tel: 03 87 37 37 47

**STOCK GAMES NANTES**
9 Rue J.Jacques Rousseau
44000 Nantes
Tel: 02 40 48 13 14

**STOCK GAMES LA DEFENSE**
71 Avenue du Pr Wilson 92800
Puteaux M° RER La Défense
Tel: 01 49 06 96 08

**STOCK GAMES MARSEILLE**
207 rue de Rome 13006 Marseille
M° Castellane
Tel: 04 91 48 27 48

**STOCK GAMES ENGHIEN**
52 Rue du Gnl De Gaulle
95880 Enghien les Bains
Tel: 01 39 64 36 52

**STOCK GAMES LE HAVRE**
68 Bis Rue Paul Doumer
76600 Le Havre
Tel: 02 35 21 40 47

**STOCK GAMES NICE**
21 Boulevard Raimbaldi
06000 Nice
Tel: 04 93 13 00 10

Des magasins à votre service

Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre sans préavis. Photos non contractuelles. Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion à partir de 99 Frs non cumulable avec carte de fidélité

STOCK GAMES
3615 STOCKGAMES

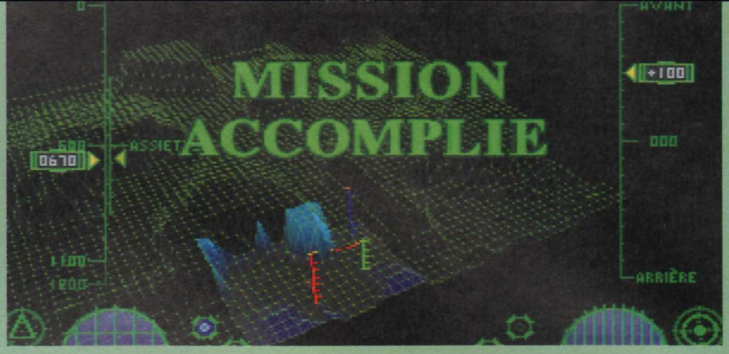
## BON DE COMMANDE *a retourner à :* STOCK GAMES VPC 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

| JEUX | CONSOLE | PRIX |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| Participation au frais de port | | 35 F |
| TOTAL A PAYER | | |

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
TEL : _____

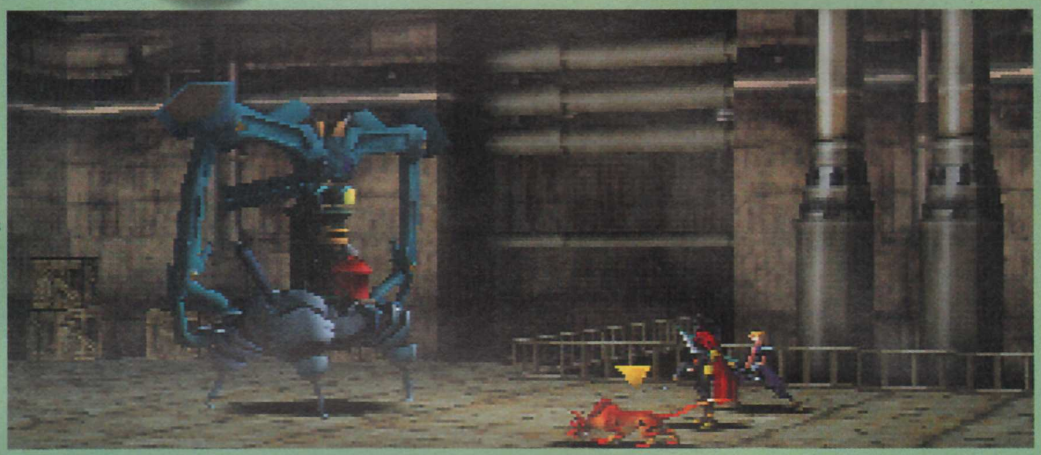
JE JOINS AVEC MA COMMANDE
0 CHEQUE BANCAIRE 0 MANDAT LETTRE

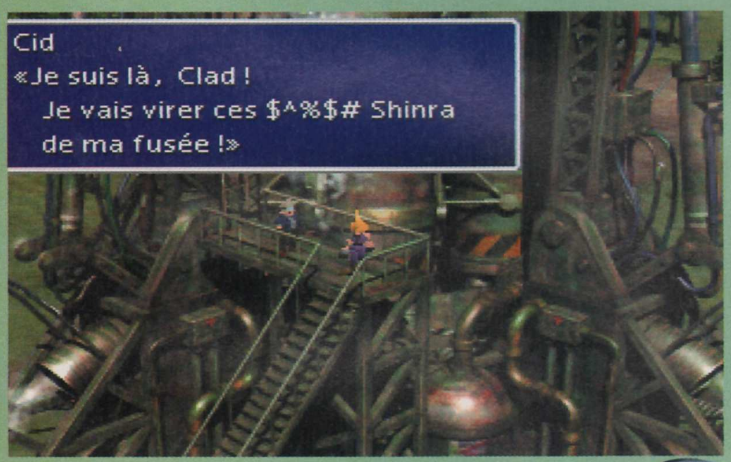
*Frais de port : jeux 35 f - console : 50 f Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h/48h
Pour le Contre remboursement, rajouter 40 f




## 22 : Junon

Rendez-vous dans la base militaire, et allez tout au bout du couloir, afin d'atteindre le tunnel où les soldats font leur manœuvres. De là, prenez l'ascenseur pour aller jusqu'à la base sous-marine. Attention au boss, qui ne sera pas facile à vaincre si vous utilisez autre chose que des attaques électriques sur lui. Ensuite, n'oubliez pas de récupérer TOUS les objets du hangar avant de monter dans le sous-marin. Pour battre le second sous-marin, vous devez foncer sur lui, et tirer sans discontinuer. Si vous vous occupez des autres appareils, vous perdrez du temps et le sous-marin rouge s'enfuira.






## 23 : Village Fusée

Prenez Cid dans votre équipe, puis allez parler au vieil homme qui regarde la fusée 3 fois de suite. Il vous offrira Chant De Vénus. Ensuite, foncez dans la fusée, et combattez les ennemis. Après cela, la fusée décollera, et vous devrez entrer un code avant trois minutes, sinon elle explosera en plein vol avec la Mega Materia. Le code est : ○ , □ , × , × . Ensuite, vous sortez de la fusée avant qu'elle n'explose en plein ciel.

## 24 : Canyon Cosmo

Allez voir Bugen-Hagen, qui vous accompagnera. Il pense savoir comment arrêter le météore de Sephiroth. Avant de partir du village, n'oubliez pas d'aller au magasin le plus à droite de la ville afin de chercher la Materia GuériMax qui se trouve derrière le comptoir. Prenez le sous-marin et rendez-vous au Nord, pour trouver la petite grotte cachée dans les parois. Dans cette grotte, vous trouverez une clef, qui vous permettra d'utiliser la fontaine de la Capitale Oubliée

# Commencez bien l'année, et offrez-vous un abonnement à PlayStation Magazine pour 245 F seulement (6 n°) au lieu de 294 F, soit plus de 16 % de réduction !

## BULLETIN D'ABONNEMENT

**à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à :**
**PLAYSTATION MAGAZINE - TSA 20224 - 92887 NANTERRE CEDEX 9**

PS079

**Oui, je profite de votre offre**

1 ☐ **1 an (11 N° de PlayStation) = 459 F au lieu de 539 F, soit 2 N° gratuits !**

2 ☐ **6 mois (6 N° de PlayStation) = 245 F au lieu de 294 F, soit 1 N° gratuit !**

**pour :**

A ☐ **m'abonner**

B ☐ **abonner un(e) ami(e)**

**Voici mes coordonnées :** (à remplir si vous avez coché la case A ou/et B)
**Nom :** ..... **Prénom :** .....
**Adresse :** .....
.....
**Code postal :** ☐☐☐☐☐ **Ville :** .....

**Date de naissance :** ☐☐ ☐☐ 19☐☐

**Voici les coordonnées de mon ami(e) :** (à remplir si vous avez coché la case B)
**Nom :** ..... **Prénom :** .....
**Adresse :** .....
.....
**Code postal :** ☐☐☐☐☐ **Ville :** .....

**Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :**
☐ **Chèque**
☐ **Carte bancaire n°** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
**Expire le** ☐☐ ☐☐

**Signature obligatoire :**

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger (bateau) : 6 mois = 278 F/ 1 an = 499 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 44 89 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION abonnements - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entre-

## 25 : Capitale Oubliée

Rendez-vous à la fontaine qui se trouve tout à droite de la ville, et vous y trouverez Bugen Hagen qui va préparer la clé pour déclencher son explication. Une fois qu'il vous a expliqué qu'il faut utiliser la Materia Blanche d'Aeris, vous serez alors libre de repartir pour le Grand Cratère.

## 26 : Midgar

Une fois arrivé au grand cratère, vous vous rendez compte qu'il faut finalement retourner protéger Midgar contre l'Arme Diamant. Vous allez donc l'affronter sur les rivages de Midgar. Lorsque vous combattrez contre elle, n'oubliez surtout pas de la voler, afin de récupérer l'arme de Youfie nommée Soleil Levant. Après cela, vous n'aurez plus qu'à repartir pour le Grand Cratère. Arrivé près de ce cratère, vous devrez finalement faire marche arrière et retourner à Midgar. Survolez donc la ville afin de vous y faire parachuter. Une fois dans la ville, n'hésitez pas à explorer totalement les égouts avant d'aller combattre les boss, car ils recèlent des objets particulièrement intéressants. Les boss sont assez nombreux mais ne présentent pas de difficultés notoires. Le Superbe Lourdaud et les deux premières formes du Professeur Hojo sont assez résistantes, mais d'une force de frappe assez négligeable. Par contre, la dernière forme d'Hojo est assez dangereuse, car elle vous frappe 10 fois par round en vous jetant de redoutables sorts tels que silence ou sommeil.

## 27 : Grand Glacier

Une fois la Shinra complètement vaincue, vous pouvez vous rendre au Grand Glacier, et plonger avec le Hautvent dans le cratère béant qui abrite l'antre de Sephiroth. Le premier objet que vous trouverez dans la Grotte Nord sera un Crystal Sauf. Objet unique, il vous permet de construire vous-mêmes un point de sauvegarde. De très nombreuses Materias sont cachées dans la Grotte Nord, donc choisissez bien votre chemin lorsque vous séparerez vos personnages en plusieurs groupes ! Et surtout n'hésitez pas à revenir en arrière pour faire tous les embranchements et être certain de tout récupérer. Faites la chasse au Talent E que l'on ne trouve que dans cette grotte, et notamment à Mots D'ange, qui ressuscite, soigne et rend tous les HP de chaque personnage de votre groupe, ce qui vous donne de grandes chances de tuer Sephiroth avec facilité.

## Annexe 1 : Les Materias

Comme vous le savez déjà certainement, les Materias vous donnent, lorsque vous les mettez sur vos armes ou armures, des capacités que vous n'aviez pas sans elles. Possédant un capital nommé AP qui grandit lorsque vous sortez victorieux d'un combat, elles acquièrent de nouveaux pouvoirs passé un certain nombre d'AP reçus. Car tout comme vous, les Materias montent de niveau. Mais l'avantage d'une Materia qui monte de niveau, c'est qu'au bout d'un moment elle devient ce que l'on appelle une Materia Maître. A ce stade, elle ne peut plus grandir car elle est arrivée au terme de sa croissance, mais elle donne naissance à une Materia identique, avec zéro AP, et ce quelle qu'elle soit. Très utile de savoir cela lorsque l'on se rend compte que les Materias les plus puissantes n'existent qu'en un seul exemplaire. Voilà qui va réjouir les assoiffés de puissance.

# Recevez les nouveautés Gratuitement* chez vous !

Des centaines de titres disponibles

1. Connectez-vous sur Minitel 36 17 MÉGAHIT puis connexion/fin.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix.
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous n'envoyez ni chèque, ni CB, vous ne payez que la communication.

Accès direct sur Minitel

## 36 17 MÉGAHIT

**Sans payer par chèque ni par CB**

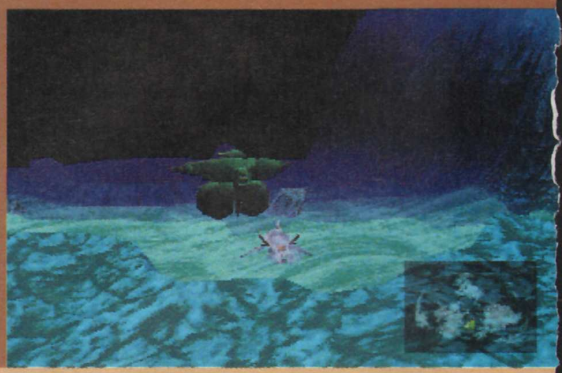
*Vous ne payez que la communication pour commander vos cassettes, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn). Conformément à la loi informatique et libertés (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Photos non contractuelles. Kikoo Production. © Kikoo Production.

# Annexe 2 : Comment élever ses Chocobos?

Pour commencer, vous devrez louer des emplacements dans la ferme des Chocobos près de Midgar. Allez ensuite capturer des Chocobos près du Village Fusée, et envoyez-les à la ferme. Sélectionnez ceux qui ont l'air en bonne santé (ils courent vite !) et relâchez les autres. Puis, faites-les s'accoupler entre eux (vérifiez bien qu'ils soient de deux sexes opposés !) en utilisant la noix de Caroube, l'avant-dernière de la liste. Pour l'obtenir, vous devrez combattre des Vlakorados, gros dinosaures à 33333 HP qui se trouvent autour du site archéologique dans la région du Glaçon. Ensuite, vous obtiendrez un Chocobo bleu ou vert. Attention, il y a malheureusement une grande part de hasard là-dedans, et ce même si vous avez réuni les bonnes conditions. Pour éviter les mauvaises surprises, rassemblez tous les éléments, sauvegardez et allez faire vos accouplements. Si par malheur cela n'avait pas marché, vous n'avez plus qu'à faire Reset (plus rapide à la manette : R1+L1+R2+L2+Select+Start) et à recommencer. Une fois que vous aurez obtenu un vert et un bleu (ou deux verts, deux bleus) faites-les s'accoupler ensemble en utilisant la même Noix de Caroube. Avec un peu de chance, vous aurez un Chocobo noir. Capturez ensuite un Chocobo de la Région du Glaçon. Pour ne pas perdre de temps, ne capturez que ceux qui sont accompagnés de lapins. Les autres sont de la plus mauvaise race et vous feraient perdre du temps au moment du triage à la ferme. Une fois capturé, faites-le s'accoupler avec votre Chocobo Noir (là encore, vérifiez bien les sexes !) en utilisant la dernière noix de la liste, la Noix de Zeio. Pour obtenir cette noix, vous devrez vous rendre sur l'île Goblin, tout au Nord-Est, et y tuer et dépouiller les Goblins. N'oubliez pas au passage de les manipuler pour apprendre le Talent E Goblin Punch. Avec beaucoup de chance, vous aurez enfin le mythique Chocobo Doré, qui possède la capacité de traverser tous les obstacles, et même de marcher sur l'eau !

# Annexe 3 : Les Armées de la Terre

Elles sont au nombre de trois maintenant que l'Arme de Saphir a été détruite par le canon de Junon et que l'Arme de Cristal a été abattue par le canon de Midgar. La première, que vous avez déjà rencontrée, est la Dernière Arme, qui se déplace dans les airs, détruisant au hasard les villes au-dessus desquelles elle passe. Elle n'est pas très puissante, mais lorsque vous la combattrez, elle s'enfuira en plein milieu de la bataille, ce qui vous obligera à faire la course en Hautvent avec elle et la percuter jusqu'à ce qu'elle s'arrête et qu'elle accepte le combat. N'oubliez pas de la voler, car elle possède trois objets intéressants. Avant de mourir, elle lancera le Talent E Eclat d'Ombre sur la personne qui lui aura porté le coup fatal. Pensez donc à équiper celui qui devra la tuer avec la Materia Talent E.



Les deux autres Armes, qui n'étaient pas présentes dans la version japonaise, sont beaucoup plus puissantes. En fait, elles sont quasi-imbattables si l'on est pas préparé correctement. Possédant chacune 1 000 000 HP, elles sont en outre dotées d'une puissance d'attaque colossale et résistent à la plupart des magies existantes. La première est l'Arme Eméraude. Elle se balade sous l'eau, et vous ne pouvez l'attaquer qu'avec le sous-marin. Vu que vous êtes sous l'eau, vous aurez 20 minutes pour la battre : passé ce délai, vous serez mort quoiqu'il arrive et je doute fortement que les joueurs en-dessous du niveau 70 parviennent à la battre ou même à tenir ces 20 minutes. La seconde Arme se trouve dans les sables mouvants du Gold Saucer. Pour la combattre, vous devrez d'abord heurter ses tentacules sortant du sable avec au choix le Hautvent ou un Chocobo. Attention, cette arme-ci est particulièrement déroutante, car elle ne prend aucun dommage ! Il faut d'abord lui détruire les mains avant de pouvoir s'attaquer à son corps. De plus, elle attaque deux fois. La première vous assomme, et la seconde vous frappe avec l'effet de Halein Aigre ou Hadès.

# Annexe 4 : Quelques conseils

En définitive, arrivé au troisième CD, vous pouvez faire un peu tout ce que vous voulez. Vous avez le Hautvent, le Chocobo d'Or et mises à part les Armes, il n'y a plus grand monde qui puisse vous tenir tête maintenant. Alors que faire? Il est vrai que vous n'avez plus qu'à aller dans la Grotte Nord et tuer Sephiroth. Mais quel intérêt? FF7, lui, est très loin d'être fini. Avez-vous découvert tous les pouvoirs cachés des Materias que vous possédez? Possédez-vous toutes les Materias possibles? N'avez-vous pas laissé derrière vous des objets dont vous vous êtes dit à l'époque "pas grave, je reviendrai le chercher plus tard". Et surtout : avez-vous pensé à aller voir un peu au Nord, un peu au Sud, s'il n'existait pas des endroits qui n'apparaissent pas sur votre carte du monde? Et les monstres? Savez-vous quels trésors ils renferment? Les Materias Trans. et Voler vous seront bien utiles pour découvrir la plupart des mystères qu'il vous reste encore à élucider. Sans compter que maintenant, vous avez beaucoup, beaucoup d'argent. Il serait peut-être temps d'aller voir du coté du Gold Saucer si vous ne pouvez pas jouer et gagner quelques prix intéressants. Final Fantasy 7 est un jeu bien vaste (il m'est arrivé de découvrir encore des choses en écrivant cette solution), qui mérite toute votre attention et votre persévérance. Alors bon courage...

# Complétez votre collection

**5 démos jouables sur le CD !**

**Sur le CD de démos :** Total NBA'96, Lone Soldier, Assault Rigs, Thunderhawk 2 et Mickey's wild Adventures.
**Making of :** Fade To Black, Formula One.
**Castings :** Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
**Travellings :** Adidas Power Soccer, Wing Commander 3, Street Fighter Alpha, Need For Speed...
**Gros Plan :** Smaïn.
**Versions Longues :** Assault Rigs, Ridge Racer Revolution, Doom, Street Fighter α...

**4 démos sur le CD !**

**Sur le CD de démos :** Adidas Power Soccer (jouable), Descent (jouable), Shellshock (jouable) et Resident Evil (rolling demo).
**Making of :** Les Chevaliers de Baphomet, Crash Bandicoot.
**Castings :** Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
**Travellings :** Olympic Games, Formula One, Fade to Black, Space Hulk, Bust-a-move 2...
**Gros Plan :** FFF
**Versions Longues :** Worms, Magic Carpet, Total NBA'96, ESPN Extremes Games, Total Eclipse Turbo...

**Exclusif :** la démo jouable de Porsche Challenge.

**Sur le CD de démos :** Destruction Derby 2 (jouable), Porsche Challenge (jouable), Tunnel B1 (jouable), The Presidents of the US (clip) et Coolboarders (rolling démo).
**Making of :** V-Rally, Agent Amstrong, Net Yaroze.
**Castings :** NFS 2, FF VII, Soul Blade, Moto Racer...
**Travellings :** Porsche Challenge, La Cité, Micro Machines V3, Total NBA'97, NBA in the Zone 2...
**Gros Plan :** The Presidents of the United States.
**Versions longues :** Firo & Klawd, Tomb Raider, C&C, WipEout 2097, Soviet Strike...

**Exclusif :** la démo jouable de Lifeforce Tenka.

**Sur le CD de démos :** Life force Tenka (jouable), Exhumed (jouable), Spider (jouable), Namco Smash court Tennis (jouable) et Excalibur 2555 AD (rolling démo).
**Making of :** Warcraft 2.
**Castings :** V-Rally, Resident Evil 2, Bushido Blade...
**Travellings :** Soul Blade, LBA, Vandal Hearts, Adidas PS, NFS 2, Jonah Lomu Rugby...
**Gros Plan :** Dominique Farrugia, Elie & Dieudonné.
**Versions longues :** Dark Forces, Disruptor, Fifa 97, Perfect Weapon, Die Hard Trilogy, Lost Vikings 2, Porsche Challenge...

**5 démos jouables sur le CD !**

**Sur le CD de démos :** Micro machines V3 (jouable), Adidas Power Soccer international 97 (jouable), Excalibur 2555 (jouable), Command & Conquer (jouable), Monster Trucks (jouable).
**Making of :** Tomb Raider 2, Medievil, Formula One 97.
**Castings :** Batman & Robin, Abe's Odyssey, Colony Wars...
**Travellings :** V-Rally, ISS Pro, Swagman, Syndicate Wars...
**Gros Plan :** Sinclair, Silverchair.
**Versions longues :** Porsche Challenge, Excalibur, Test Drive Offroad, Soul Blade, Micro Machines V3...

## Désolé ! Les numéros 1, 2, 3, 5, 6 et 7, ainsi que lees deux Hors-Série sont déja épuisés.

**5 démos sur le CD !**

**Sur le CD de démos :** Agent Armstrong (jouable), Speedster (jouable), Rage Racer (jouable), LBA (jouable).
**Making of :** Tomb Raider 2, Final Fantasy VII.
**Castings :** Ace Combat 2, Conquest Earth, Pandemonium 2...
**Travellings :** Explosive Racing, Rage Racer, Wing Commander IV, Actua Golf 2...
**Gros Plan :** Doberman, Buckshot Lefonque.
**Versions Longues :** Area 51, Need for speed 2, Burning Road, Pandemonium !, Soviet strike...

**5 démos sur le CD :** Actua Golf (jouable), Kurushi (jouable), Overboard (jouable), Rally Cross (jouable) et Hercule (vidéo).
**Making of :** Moto Racer.
**Castings :** Duke Nukem 3D, Colony Wars, Metal Gear Solid, Overboard...
**Travellings :** Formula One 97, Street Fighter Ex Plus Alpha, Parappa the Raper, Fantastic Four...
**Gros Plan :** Spicy Box, Masaya Matsuura (le père de Parappa !).
**Versions Longues :** Independence Day, Warcraft 2, Wing Commander IV, Grid Run, Contra : Legacy of War...

**5 démos sur le CD :** The Fantastic Four (jouable), Formula One'97 (jouable), Rapid Racer (jouable), Nightmare Creatures (jouable), Rosco Mc Queen (non jouable).
**Making of :** Tomb Raider 2, Alerte Rouge.
**Castings :** ECTS 97, Toca Touring Car, Nigtmare Creatures, Resident Evil, Dracula X ...
**Travellings :** L'Odyssée d'Abe, Moto Racer, Kurushi, Rapid Racer...
**Gros Plan :** Olivier Panis, Séverine Ferrer, Raggasonic.
**Versions Longues :** Nuclear Strike, V-Rally, Croc, Le Monde Perdu...

**7 démos sur le CD :** Final Fantasy VII (non jouable), Hercule (jouable), Les Chevaliers de Baphomet 2 (jouable), Test Drive 4 (jouable), Ace Combat 2 (jouable), Parappa the Rapper (jouable), Deathrap Dungeon (non jouable).
**Making of :** Men in Black.
**Castings :** Gran Turismo, Les Chevaliers de Baphomet 2, Messiah, Spawn, Net Yaroze, Colony Wars, Alerte Rouge, Toca Touring Car...
**Travellings :** Final Fantasy VII, Castelvania, NHL 98, G-Police, MDK, Tennis Arena...
**Gros Plan :** Cut Killer, Millionnième PLayStation.
**Versions longues :** Formula One'97, Hercule, Dynasty Warriors, Street Fighter Ex Plus Alpha...

**7 démos sur le CD :** G-Police, Overboard! (2 joueurs), Tomb Raider II, Crash Bandicoot 2, Colony Wars, Toca Touring Car, Machine Hunter
**Making Of :** Gran Turismo, One.
**Castings :** MediEvil, Shadow Master, Populous III, Gex 2, Bloody Roar...
**Travelling :** Tomb raider II, Alerte Rouge, Les Chevaliers de Baphomet 2, Colony Wars, Crash Bandicoot 2, FIFA 98, Jersey Devil...
**Gros Plan :** Bentley Rythm Ace, Ron Perlman.
**Versions Longues :** Rapid Racer, G-Police, Kurushi, L'Odyssée d'Abe, Overboard!, Nightmare Creatures...

**Faites vite!**
**Les anciens numéros de Playstation Magazine s'épuisent les uns après les autres...**

Pour compléter votre collection, rédigez un chèque de 56 francs par numéro (49 F + 7 F de frais de port), sans oublier de préciser le ou les numéros que vous désirez recevoir. Libellez votre chèque à l'ordre de PlayStation Magazine et envoyez-le à l'adresse suivante :

**PLAYSTATION MAGAZINE**
**SERVICE VPC BP21**
**10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX**

**Nom** .....
**Prénom** .....
**Adresse** .....
.....
.....
.....
**Code Postal** |_|_|_|_|_|
**Ville** .....

☐ N°4 ☐ N°8 ☐ N°9 ☐ N°10 ☐ N°11
☐ N°12 ☐ N°13 ☐ N°14 ☐ N°15

Conformément à la loi Informatique et libertés du 06.01.78 (Art 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant.
Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises.
Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

# Les démos du nouvel an

La nouvelle année commence décidément sous les meilleurs auspices ! Apres le fantastique CD du mois dernier, nous avons pensé qu'il fallait bien prolonger la fete en vous proposant une fois de plus un CD exclusif en France ! Au total, ce ne sont pas moins de 6 démos jouables dont un nouvel exemple de ce que l'on peut faire sur Net Yaroze, lorsqu'on a un tant soit peu de talent. Alors, amusez-vous et au mois prochain !

## ADIDAS POWER SOCCER 2

**EDITEUR : PSYGNOSIS**
**GENRE : FOOT ARCADE**
**PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 MATCH POUR 1 OU 2 JOUEURS**

Résolument tourné vers l'arcade, Power Soccer 2 vous propose dans cette démo de disputer un match amical entre les éternels rivaux que sont la France et l'Angleterre. Je rappelle le principe du football, pour les touristes ou les étourdis notoires : 11 joueurs de chaque côté du terrain et un seul et unique objectif, marquer dans le camp adverse ! Et voilà... Sachez quand même que la version finale de Power Soccer 2 renferme pas moins de 50 équipes nationales et 8 stades flambant neufs ! Un grand moment de destruction en perspective...

*Nota Bene : Branchez deux manettes pour jouer à deux...*

**Controles :**

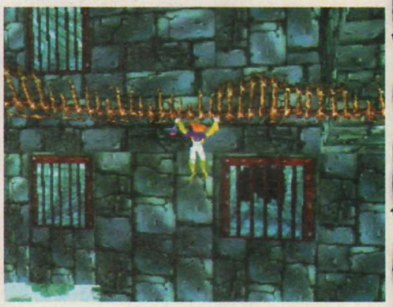
- ⊗ ..... Passe courte ou tacle
- △ ..... Dribble, esquive ou super tête
- ○ ..... Tir normal, tacle ou retourné (balle en l'air)
- □ ..... Longue passe, tacle, prendre la balle, centre et tête (balle en l'air)
- □ ⊗ ..... Accélérer
- △ ○ ..... Super tir, gros tacle ou super coup (balle en l'air)
- △ □ ..... Talonnade
- ⊗ ○ ..... Tacle irrégulier dans la tête, ou roulette !
- Select : Quitter

- ⊗ ..... Sauter
- ⊗ ⊗ ..... Double saut
- □ ..... Tirer
- ○ ..... Spécial
- select : Quitter

## PANDEMONIUM 2

**EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS**
**GENRE : PLATE-FORME**
**PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR UN I NIVEAU POUR 1 JOUEUR**

Nikki et Fargus ont décidément la classe. Cette démo jouable, où l'on incarnera à sa convenance l'un ou l'autre de ces joyeux lurons, nous le démontre une fois de plus. Un niveau haut en couleurs, plein de rebonds et de rebondissements, et des trilliards d'énergumènes à blaster. Un conseil : agrippez-vous et accrochez-vous le plus souvent possible, c'est la clé du succès... Magique, non?



**PRÉCAUTIONS**

Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation ™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation ™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation ™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation ™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation ™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

**PRÉCAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO**

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

**AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE**

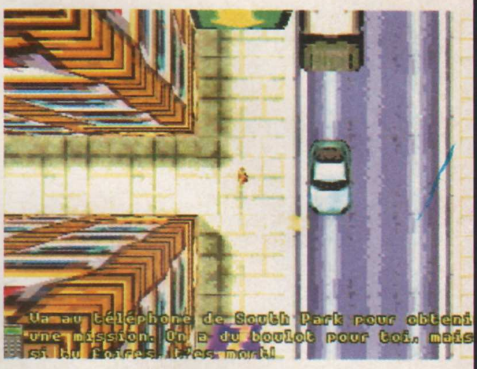
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-mêmes ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mêmes ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

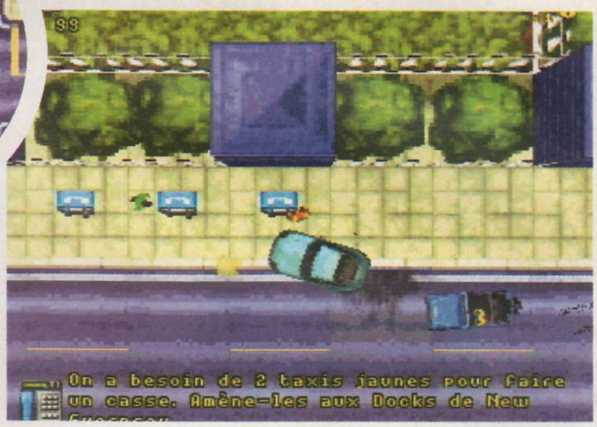
# GRAND THEFT AUTO

**EDITEUR: BMG INTERACTIVE**
**GENRE: ACTION**
**PROGRAMME: DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU POUR 1 JOUEUR**

**DÉCONSEILLÉ AUX MOINS DE 16 ANS**

Attention, ce titre est déconseillé aux moins de 18 ans en Angleterre et aux mois de 16 ans en Allemagne et en France ! Comme quoi, les joueurs ne sont pas égaux devant la législation. Je vous le demande : quelle est la différence entre un jeu où une jeune fille (que l'on nous présente sous ses meilleures attraits) élimine sans distinction hommes et animaux, et un autre jeu où l'on écrase, vole et tue à tour de bras? Aucune en vérité... Juste des gens qui "réfléchissent" pour nous... D'ailleurs, on s'en fiche pas mal, ça ne nous empêchera pas d'utiliser dans GTA une voiture de flics dont les occupants auront été préalablement pulvérisés !






**CONTROLES :**

- ⊗ ..... Courir ou rouler
- □ ..... Descendre ou monter dans les véhlcules (même ceux d'autrui !)
- ○ ..... Tirer ou frapper
- △ ..... Marche arrière
- R1 : ..... Freiner
- R2 : ..... Klaxonner
- Quitter : Appuyer sur Start, et suivez le menu

# FROGGER

**EDITEUR : HASBRO INTERACTIVE**
**GENRE : SAUTS DE GRENOUILLE**
**PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU POUR 1 JOUEUR**

Top ! Je suis une grenouille pleine d'entrain, j'aime la vie et je viens d'un autre univers. Je m'amuse pas mal entre quelques nénuphars et des autoroutes bondées les jours de départ en vacances. Je suis, je suis... Eh oui, je suis bel et bien le héros de Frogger, jeu mythique s'il en est, qui nous revient dans cette démo complètement psychédélique. C'est vrai : un batracien dans son milieu naturel, c'est pas très normal finalement. Comprend qui peut...

**CONTROLES :**

- Directions : Avancer, sauter
- □ ..... Utiliser sa langue
- ⊗ ..... Grand Saut
- ○ ..... Croasser
- R2 et L2 : Rotation de l'écran
- Select : Quitter

## BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer avec votre règlement à PlayStation Magazine, TSA 20224, 92887 Nanterre Cedex 9.

PlayStation., le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 n°s) pour **245 F** soit 1 numéro gratuit ! au lieu de ~~294 F~~

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

**Oui**, je m'abonne à PlayStation Magazine pour :
1 ❑ (6 n°s + 6 CD) au prix de **245 F** au lieu de ~~294 F~~ soit 1 numéro gratuit
2 ❑ (11 n°s + 11 CD) au prix de **439 F** au lieu de ~~539 F~~ soit 2 numéros gratuits
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque postal ou bancaire ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° ⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋
Expire le : ⌊⌊⌋⌊⌊⌋ Signature :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊⌋ Ville : _____
Date de naissance : ⌊⌊⌋⌊⌊⌋⌊⌊⌋ Sexe : ❑ M ❑ F

Offre valable deux mois et réservée à La France métropolitaine. PS069

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

# COURIER CRISIS

**EDITEUR: BMG INTERACTIVE**
**GENRE: COURSIER PIGISTE À VÉLO**
**PROGRAMME: DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU POUR 1 JOUEUR**

Ce coursier à vélo de nos jours relève plutôt de la gageure. Entre la pollution, les embouteillages et les fous du volant, rares sont les casse-cou qui ont décidé d'en faire leur métier. Il n'y a guère qu'à Londres où les balèzes des mollets auront trouvé à qui parler. Parfois au mépris du danger, il faut bien le dire. Dans Courier Crisis, vous allez enfin comprendre ce qu'endure ces Indurain des bas-fonds. Parce que poster une lettre est plus important que la vie d'autrui... Bonne chasse !

**CONTROLES :**

- □ ..... Pédaler
- ○ ..... Freiner et... marche arrière !
- ✕ ..... Grand saut
- R1 et L1 : ..... Coups de poings
- R2 et L2 : ..... Coups de pied
- ▼ ..... Roue arrière
- Select : ..... Quitter

# NET YAROZE ADVERT

**GENRE : FAUTES D'ORTHOGRAPHES TYPIQUES**
**PROGRAMME : VIDÉO**

Allez, un peu de pub pour le console noir de Sony Computer. Vous save, le machine qui permet de créer son propre jue? Tout ce dont vous ave besoin, est du PlayStation noire et de connaissance en C. Comme ça, vous save comment functionne exactement le console noir pour programmer tes jeux. Il y a même l'adresse pour envoye tes démos. Si tout aller bien, tu pourrais même être dans le prochain disc démos PAL !

*Nota Bene : Les fautes d'orthographes , on vous jure, c'est pas nous !*

NET YAROZE

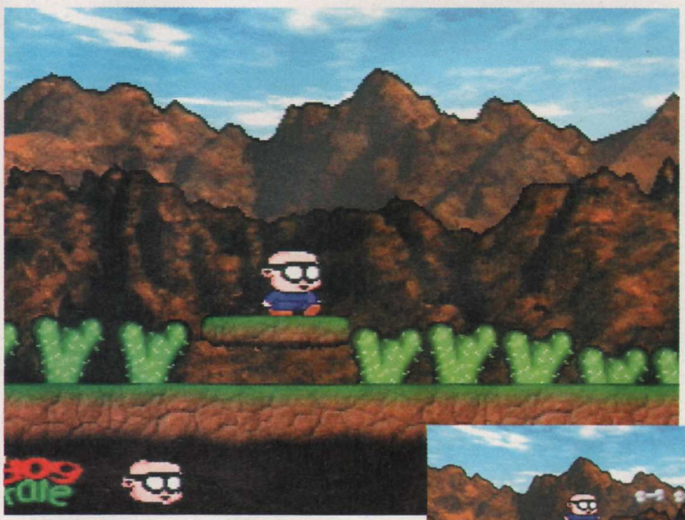
www.scee.sony.co.uk
Net Yaroze Registration
Sony Computer Entertainment
Waverley House
7 - 12 Noel Street
London W1V 4HH
United Kingdom
Phone: +44 (0) 171 447 1616
Fax: +44 (0) 171 390 4324

Tous ce dont vous ave besoin...
Le PlayStation noir Net Yaroze
IBM / Mac computer
Niveau minimum de programmation en C

# A DOG TALE

**GENRE: JEU PROGRAMMÉ SUR NET YAROZE**
**PROGRAMME: UNE DÉMO JOUABLE**

Créé par un certain Ira Rainey, en huit semaines (!) cette démo typique Net Yaroze est l'une des plus belles qu'il nous ait été donné de voir. Si vous-mêmes ou un de vos proches êtes un Net Yarozeur dans l'âme, alors ce petit programme bien sympathique devrait vous plaire... Attention les nerfs, quand même...



**CONTROLES :**

- ✕ ..... Sauter
- △ ..... Voir nombre de clés
- Quitter : Select puis Start en même temps

Katza
cauet 6:00
totale éclate
10 000 francs cash
confessions
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

# Court métrage

**Les éditeurs tentent comme chaque fois de nous passer quelques horreurs dans la vague des excellents jeux de fin d'année. Les courts-métrages sont toujours là, et comme vous pourrez le constater, rares sont ceux qui atteignent la moyenne pour Noël !**

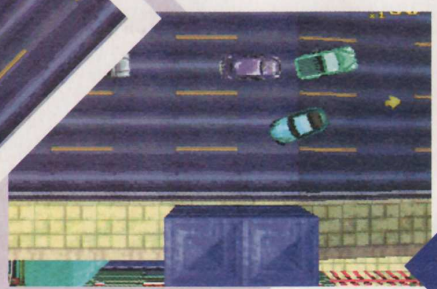
## Dragon Ball Final Bout

En plus d'être techniquement en dessous de tout (3D grossière, Motion Capture dramatique, gameplay inexistant) Dragon Ball Final Bout se paie le luxe de faire preuve d'une indécence commerciale révoltante. Quel manque de respect pour les joueurs et les fans de la série. Le pire dans cette tragique histoire de gros sous c'est qu'en termes de vente, le jeu risque de s'en sortir honorablement. Connaissant l'attachement des gosses pour Son Goku et ses comparses, cela n'a rien d'étonnant. Et puis avec une licence en or comme celle-ci, pourquoi se casser la bibine ! Que les choses soient claires, boycottez ce titre même sur le marché de l'occaz' !

**1/10**

EDITEUR : BANDAI
DÉJÀ DISPONIBLE

## Grand Theft Auto



Que dire devant tant de haine. Mouais d'accord c'est un poil original, puisque pour une fois au lieu d'incarner les sauveurs de l'humanité, on vous offre la possibilité d'endosser les blousons de trois des plus terrifiantes racailles des Etats- Unis. Votre but ultime : devenir l'ennemi public number one ! A vous les vols de voitures, de motos, voir même de bus. Porte ouverte aux deals les plus répréhensibles, incitation au meurtre... le tout sous le couvert d'une réalisation qui tient bien plus d'un amalgame de Lego aux couleurs psychédéliques quasi injouable, qu'à un soft en 3D temps réel ! Tout bonnement honteux ! Je vous rappelle son nom : GTA, histoire de pas venir pleurer après.

**2/10**

EDITEUR : BMG INTERACTIVE
DÉJÀ DISPONIBLE

# The Note

The Note, un jeu qui, au vu de la pochette, vous promet une ambiance très "horreur" et une aventure passionnante dans une maison hantée. Vous êtes un jeune couple qui part à la recherche d'enfants perdus dans une grande maison. Le jeu pourrait être intéressant s'il n'était pas excessivement laid. Des décors complètement saturés en textures qui apparaissent confuses et des personnages qui semblent trimbaler des kilos de sable dans leurs poches. De plus, la gestion des éléments 3D du jeu est assez hasardeuse, et même si l'aventure se révèle riche et intéressante, le joueur se lasse finalement vite de cette quête au pays des gens laids qui clignotent.

**3/10**

EDITEUR : SUNSOFT
DÉJÀ DISPONIBLE

# Si mauvais qu'on n'a pas voulu nous l'envoyer ?

"Si le coeur à ses raisons que la raison ne connait pas", le commerce a quant à lui une éthique particulière que le bon sens et le professionnalisme ne connaissent pas toujours. C'est sans doute parce que les voies du business sont impénétrables que, de façon régulière, certains jeux ne nous parviennent qu'après être sortis depuis un mois dans le commerce (merci à BMG Interactive pour Grand Theft Auto). D'autres titres ne nous parviennent simplement jamais, sortant subrepticement dans les magasins, sous le manteau dira-t-on. Curieusement, les jeux ne franchissant pas les portes de la rédaction de PlayStation Mag ne sont pas des hits, loin de là. Coïncidence? Conclusion, les acheteurs se retrouvent en magasin, sans aucune information préalable. Le marketing fait le reste, la jaquette et le texte au dos de la boîte n'ayant plus qu'à convaincre le client qui ne possède alors aucune indication sur le contenu. A 400 francs du jeu, l'erreur est plus que regrettable. Chez moi, on appelle ça un mensonge, par omission bien sûr. Nous mentir passe encore, on dira que c'est bien essayé (les jeux ne nous parvenant pas ne peuvent pas être notés !) mais mentir aux lecteurs et donc, par extension, à l'ensemble des acheteurs potentiels de jeux PlayStation, c'est un peu se foutre de la gueule du monde. C'est une politique. Nous, on n'aime pas ça. Voici pourquoi une toute nouvelle rubrique voit le jour dans PlayStation Mag. Un "Si mauvais qu'on a pas voulu nous l'envoyer ?" où le nom de l'éditeur prime sur le titre du jeu. Un jeu que nous sommes allés chercher, comme vous, en magasin. Vous apprendrez ainsi à qui faire confiance. Nous aussi. Avis aux amateurs.

Jean-François Morisse

## WCW vs The World par THQ International

A votre avis, quel pourrait être le comble de la beauferie ? Assister à un jeu de catch en direct un paquet de pop corn sur les genoux et une canette de bière dans chaque pogne ? Non, pas tout à fait. En ce moment, le truc "in" pour devenir star des beaufs consiste à dépenser 350 Frs pour s'acheter WCW vs The World et à trouver ça beau, passionnant, technique et en avance sur son temps. Cette simulation de catch est si bien programmée que le distributeur de ce chef d'oeuvre, a carrément "oublié" de nous l'envoyer. Prions tous très fort pour que cette infâmie vidéoludique ne se vende pas à plus de 20 exemplaires !

**1/10**

EDITEUR : THQ INTERNATIONAL
DÉJÀ DISPONIBLE

l'espace multimédia

# Maintenant, le vendredi c'est souris...

## PLUG'IN : 20H - 22H

## les INTERNAUTES prennent la PAROLE : 22H - 24H

et tous les jours,
PLUG'IN EXPRESS : 20H

ARNAUD CHAUDRON
FRANCIS ZEGUT

RTL
www.rtl.fr

VERSION ORIGINALE

# Petites annonces

## Achat

**Département 3**
Achète volant et pédalier à 300 Frs. Tel à Johan au 04 70 59 36 19 après 17h.

**Département 6**
Achète Resident Evil ou Command & Conquer 200 Frs. Tel à Julien au 04 93 67 49 42.

**Département 11**
Achète Cool boarders, Pandemonium, Destruction Derby 2 pour 170 Frs l'un et Rapid Racer à 230 Frs. Tel au 04 68 94 13 40.

**Département 29**
Achète 2 manettes pour PlayStation 200 Frs les 2, connecteur multijoueur 250 Frs. Tel à Adrien au 02 98 32 43 16.

**Département 33**
Achète PlayStation + 2 manettes + MC, le tout pour 1 000 Frs. Tel à Sébastien au 05 56 86 90 89 le soir.

**Département 33**
Achète Crash Bandicoot II, Nuclear Strike, Air Combat II, Resident Evil II, V-Rally : 200 à 250 Frs l'un. Tel à David au 05 56 32 45 04.

**Département 44**
Achète Tomb Raider, Les Chevaliers de Baphomet, SoulBlade, Crash Bandicoot 150 Frs, Time Crisis + Gun 250 Frs. Tel à Ben après 17h au 02 40 72 83 33.

**Département 54**
Achète Bubble Bobble, Rainbow Island, Casper. Tel à Marc au 03 82 24 65 40.

**Département 54**
Achète Overboard!, Sim City 2000, V-Rally, DD2, Player Manager, Micro Machines V3, ISS Pro, Moto Racer, WipEout 2097, Cool Boarders, Command & Conquer, Formula One '97, NBA in the Zone 2, Worms, Porsche Challenge à prix raisonnable. Tel à Guillaume au 03 82 23 95 84.

**Département 57**
Namco Museum vol 1/2/3/4/5 à 80 Frs pièce, Pinball 80 Frs, Crash Bandicoot 120 Frs, V-Rally 200 Frs, Moto Racer 200 Frs, Ayrton Senna Kart 120 Frs. Tel au 03 82 91 99 76.

**Département 60**
Achète Agent Amstrong 150 Frs, Tomb Raider II 200 Frs, Tennis Arena 150 Frs, Risk 150 Frs, Castelvania 150 Frs, Ace Combat 220 Frs, frais d'envoi à débattre. Tel au 03 44 58 09 17 à Benoît.

**Département 71**
Achète jeux originaux à prix raisonnable. Tel à Antoine au 03 85 55 43 00.

**Département 78**
Achète Tobal 2 pour 270 Frs à débattre, Bushido Blade 200 Frs, cherche aussi Street Fighter EX + Alpha pour 200 Frs. Tel à Christophe au 01 30 95 32 49 vers 18h.

**Département 95**
Achète ISS Deluxe sur ISS Pro. Tel au 01 39 82 64 20.

## Contact

**Département 2**
Echange Legacy of Kain, Les Chevaliers de Baphomet contre Pandemonium ou Crash Bandicoot. Tel au 03 23 09 40 83.

**Département 13**
Echange Formula One 1996 contre Micro Machines V3. Tel à Rudy au 04 91 85 36 22.

**Département 14**
Echange Fifa 96 + codes contre Mortal Kombat 3 ou Worms ou Ridge Racer, ESPN. Tel au 02 31 64 60 98 à Jérôme.

**Département 24**
Echange Tunnel B1 contre Doom, Worms, Pandemonium, The Crow, Thunderhawk 2, Primal Rage, Sim City 2000, Galaxian 3, Lost Viking 2, Conquest Earth, Dark Forces, Starblade Alpha. Tel au 05 53 53 64 74 ou au 05 53 54 77 17 à David.

**Département 37**
Echange Tekken, Davis Cup, Crash Bandicoot contre Cool boarderss. Tel au 02 47 64 46 50 le soir

**Département 39**
Echange Hard Core 4x4 contre Resident Evil. Tel au 03 84 45 57 40 après 19h.

**Département 42**
Echange Formula One + codes contre Sampras Extreme ou vends 135 Frs + frais de port. Tel à Florent au 04 77 37 79 11.

**Département 47**
Echange Rayman, Total NBA 96, Olympic Soccer contre Les Chevaliers de Baphomet ou Tomb Raider. Tel au 05 53 88 84 45.

**Département 60**
Echange codes Alerte Rouge, Command & Conquer, Destruction Derby 2, Warcraft 2, Sim City 2000, Resident Evil contre autres. Tel à Thibault au 03 44 40 61 20.

**Département 61**
Recherche jeux PlayStation à petits prix. Tel au 02 33 67 58 65 à Vincent ou Rémi, vends CD démos du Club Spirit 30 Frs ou les 2 : 50 Frs.

**Département 62**
Echange Porsche Challenge, Formula One, Cool boarderss, WipEout 2097 contre LBA ou autre. Tel au 03 21 95 99 10.

**Département 62**
Echange Colony Wars contre Moto Racer, Nightmare Creatures et vends Fade to Black 100 Frs + port. Tel au 03 21 92 54 88 le soir.

**Département 66**
Cherche sur PlayStation Namco Museum vol. 1 ou échange contre X2 ou Tomb Raider, Worms. Tel au 06 09 20 10 14 à Jean-Philippe.

**Département 74**
Echange Destruction Derby II contre Crash Bandicoot. Tel à Camille au 04 50 71 35 98 aux heures de repas.

**Département 75**
Echange Total NBA 96, Need for Speed 2, Battle Arena, Toshinden 2, Tomb Raider, Legacy of Kain, Formula One '97, cherche contacts sur région parisienne. Tel à Fred au 06 60 42 82 73.

**Département 87**
Echange Formula One 200 Frs contre Moto Racer. Benjamin Fort 1 Résidence Flora Tristan 87350 Panazol ou tel au 05 55 06 05 21.

**Département 87**
Echange Adidas Die Hard, Track and Field, Formula One, ISS Pro, Jonah Lomu, Cool Boarders, Moto Racer, V-Rally contre Theme Hospital, Fifa 98, Nuclear Strike ou autres. Tel à Vincent au 05 55 75 11 50 après 20h.

**Département 89**
Cherche prise multi-manettes avec une manette, vends Tomb RAider à 180 Frs et CD de démos de PlayStation Mag du n°10 au n°15 dans boitiers de rangement 20 Frs l'un. Tel au 03 86 95 02 97 après 18h30 à Julien.

**Département 93**
Echange Castelvania contre Les Chevaliers de Baphomet 2. Tel à Fred au 01 43 88 57 26.

## Contacts

**Département 10**
Echange Tomb Raider II contre Castelvania, et Toca Touring Car contre M6 Turbo Racing ou Resident Evil Director's Cut. Tel à Cédric au 03 25 74 15 46 aux heures de repas.

## Vente

**Département 1**
Vends Independance Day 200 Frs, Warcraft 2 : 200 Frs, démo Explosif Racing et n°6/7/9/10 ou échange contre Tomb Raider 2, Nuclear Strike, Final Fantasy VII, Test Drive 4. Tel à Franck au 04 50 41 79 06 vers 18h.

**Département 3**
Vends Tomb Raider 2 : 300 Frs, Moto Racer 300 Frs, Formula One '97 : 300 Frs, L'Odyssée d'Abe 30 Frs. Tel à Laurent au 04 70 46 72 13.

**Département 13**
Vends volant et pédalier 200 Frs. Tel à Antony au 04 91 87 24 81 après 20h.

**Département 19**
Vends volant et pédalier analogique 250 Frs, manette Negcon 150 Frs ou échange contre Tomb RAider 1, recherche Sim City 2000 maxi 200 Frs. Tel à Fred au 05 55 20 08 38 après 19h.

**Département 24**
Vends Porsche Challenge, Tobal n°1, Star Gladiator, Pandemonium, Soul Blade, Odyssée d'Abe 150 Frs pièce. Tel au 05 53 30 21 51 de 19h à 20h30.

**Département 29**
Vends Destruciton Derby 100 Frs, LBA 250 Frs ou échange contre volant et pédalier ou jeux récents. Tel au 02 98 54 87 94.

**Département 31**
Vends PlayStation + 2 pads + volant et pédalier + pistolet Predator, 15 jeux, 5 codes secrets, 8 CD démos : le lot 3000 Frs. Tel à Jean-Luc au 05 61 22 83 80 après 17h.

**Département 33**
Vends jeux : Tekken 100 Frs, Johnny Bazookatone 100 Frs, Crash Bandicoot 150 Frs, Gex 100 Frs, Pandemonium 150 Frs, Street Racer 150 Frs, Onside Soccer 150 Frs. Tel après 18h au 05 56 24 32 71.

**Département 35**
Vends Command & Conquer 230 Frs, Final Doom 230 Frs, Doom 200 Frs, Fade to Black 130 Frs, Pad Sony 100 Frs. Tel au 02 99 78 21 25 après 19h.

**Département 37**
Vends jeux PlayStation : Tekken 100 Frs, Davis Cup 130 Frs, Crash Bandicoot 150 Frs. Tel au 02 47 64 46 50 le soir.

**Département 38**
Vends l'Odyssée d'Abe et Soulblade à 130 Frs pièce. Tel de 18h à 21h au 04 76 96 26 23 du lundi au vendredi.

**Département 42**
Vends Resident Evil 150 Frs et démos de Colony Wars, Fighting Force 30 Frs les 2. Tel à Mathias au 04 77 69 63 60 après 19h.

**Département 42**
Vends Legacy of Kain 170 Frs, Battle Station 190 Frs, Alone in the Dark, Fade to Black, Magic Carpet 120 Frs l'un, Chevaliers de Baphomet 150 Frs, La Cité des Enfants Perdus 250 Frs, Crash Bandicoot + CD démos 185 Frs, Rayman 130 Frs, WipEout 2097 (+codes) 190 Frs, échange possible. Tel à Vanessa au 04 77 25 14 56.

**Département 44**
Vends Mechwarrior 2, Tobal n°1, Carnage Heat, Jet Rider 80 Frs l'un ou 250 Frs le tout ou échange 2 jeux contre Tekken 2. Tel avant 20h au 02 40 34 24 59.

**Département 45**
Vends Burning Road pour 95 Frs. Tel au 02 38 83 88 46 à Sébastien après 17h30.

**Département 51**
Vends Croc, Hercule, Destruciton Derby 2 : 200 Frs, Pandemonium : 180 Frs. Tel au 03 26 67 36 45.

**Département 52**
Vends Syndicate Wars 220 Frs, ou échange jeu et PlayStation Mag avec sa démo n°15 contre Mad Catz ou Crash Bandicoot 2. Tel à Emeric au 03 25 06 32 69.

**Département 54**
Vends Die Hard Trilogy 200 Frs, Ridge Racer Revolution 150 Frs, Road Rash 150 Frs. Tel à Philippe au 03 83 97 28 90.

**Département 54**
Vends Shockwave Assault entre 150 et 200 Frs à débattre ou échange contre Command & Conquer, V-Rally, DD2, WipEout 2097, Sim City 2000, Worms, Micro Machines V3, Super Sonic Racers, Cool boarders, Moto Racer, NBA in the Zone 2. Tel à Guillaume au 03 82 23 95 84.

**Département 59**
Vends 1200 Frs PlayStation multistandart + 2 manettes + MC + C&C, Johnny Bazookatone + cable RGB ou échange. Tel au 03 20 91 28 55 à Nils ou Sam sur Lille uniquement.

**Département 59**
Vends jeux : V-Rally 179 Frs, Micro Machines V3 sans la notice 164 Fr, Destruction Derby 2 : 145 Frs, WipEout 2097 : 157 Frs, Crash Bandicoot 157 Frs, NHL 97 : 159 Frs, tous les jeux sont en bon état. Marchand Nicolas 57, rue Charles Desquilbet 59132 Glageon.

**Département 59**
Vends Actua Soccer 100 Frs, Warcraft II : 250 Frs, Final Doom ou échange possible contre Final Fantasy VII, Alerte Rouge, Conquest Earth, Discworld 2, Les Chevaliers de Baphomet 2. Tel à Cédric au 03 20 48 26 73 après 19h.

**Département 59**
Vends ou échange Jet Rider, Pandemonium, Tomb Raider, Ridge Racer Revolution 200 Frs ou échange contre manette analogique ou Porsche Challenge, Fifa 97, Chronicle of the Sword, Fade to Black. Tel au 06 01 35 35 43.

**Département 60**
Vends PlayStation Mag du n°4 au n°15 + démo 30 Frs l'un et autre démo à 20 Frs l'une. Tel au 03 44 57 90 85 à Jérome.

**Département 62**
Vends Final Fantasy VII à 250 Frs, Street Fighter Ex plus Alpha, Namco Smash Court Tennis, Soul Blade entre 100 et 150 Frs. Tel au 03 21 24 77 32 après 17h.

**Département 62**
Vends Fighting Force, Vandal Hearts, Syndicate Wars, Nuclear Strike, Suikoden 1200 Frs ou 300 Frs pièce, recherche contact pour échange de codes et jeux. Tel au 03 21 77 75 93.

**Département 62**
Vends Odyssée d'Abe, Lost World 250 Frs, Formula One 170 Frs ou échange contre Firo and Klawd ou Destruction Derby 2. Tel à Frédéric au 03 21 99 77 93.

**Département 66**
Vends ISS Pro 250 Frs, Rage Racer 250 Frs. Tel après 12h au 04 68 95 45 18.

**Département 66**
Vends Tekken 2, Les Chevaliers de Baphomet 140 Frs, Air Combat 120 Frs, Resident Evil 150 Frs, LBA à 225 Frs, DBZ Battle 22 : 120 Frs. Tel à Simon au 04 68 73 44 00 après 19h.

**Département 66**
Vends Soviet Strike, Resident Evil,

# annonces

Les Chevaliers de Baphomet 300 Frs pièce, WipEout, Road Rash 100 Frs, Mortal Kombat Trilogy 90 Frs. Tel au 04 68 55 89 29.

**Département 67**
Vends Jurassic Park 250 Frs, Formula One 150 Frs. Tel au 03 88 67 80 73.

**Département 68**
Vends F1 97 : 290 Frs, ISS Pro 260 Frs, C&C 150 Frs, Fifa 97 : 195 Frs, Player Manager 220 Frs, Andretti Racing 210 Frs, Gex 120 Frs, Firestorm 160 Frs, frais de port inclus. Tel à Antoine au 03 89 77 09 46.

**Département 69**
Vends jeux de 90 à 250 Frs : Toshinden, Tunnel B1, Pro Pinball the Web, Shellshock, Hyper Tennis, Super Sonnic Racer, Street Fighter Alpha, Madden 97, Total NBA 96, Burning Road. Tel à Jean-Charles au 04 78 45 00 29 jusqu'à 17h.

**Département 69**
Vends ou échange : Dragon Ball Z Ultimate Battle 22 à 140 Frs et 2Xtreme à 190 Frs. Tel à Sébastien après 18h au 03 88 71 90 93.

**Département 70**
Vends volant Mad Catz neuf 250 Frs. Tel à Marc au 03 84 67 04 74 le soir.

**Département 75**
Vends jeux : Mortal Kombat Trilgoy, Command & Conquer, Sampras Extreme, Resident Evil 150 Frs, Adidas Power Soccer, Philosoma 120 Frs, pistolet predator 180 Frs. Tel à David au 06 60 27 88 29 sur la région parisienne uniquement.

**Département 75**
Vends PlayStation + 2 pads + 2 MC + périte + souris + jeux : FF7, Wing Commander 3, Doom, Fade to Black, Soviet Strike, le tout pour 1500 Frs. Tel à Fabrice au 01 42 54 08 94.

**Département 75**
Vends magazines PlayStation 7/8/9/10/12/13 avec CD démos et autres revues : 100 Frs le tout. Tel au 01 45 43 14 84.

**Département 75**
Vends Moto Racer 250 Frs, Syndicate Wars 180 Frs, True Pinball 150 Frs, ISS Pro 200 Frs, Wing Commander IV 18 Frs, démo 10 Frs ou 20 Frs, revue 15 Frs. Tel à Christophe au 01 47 39 70 77.

**Département 76**
Vends Porsche Challenge 270 Frs. Tel à Yohan au 02 35 25 22 45.

**Département 76**
Vends volant et pédalier Mad Catz analogique neufs : 300 Frs avec 1 CD de démos. Tel après 17h à Guillaume au 02 35 48 21 83.

**Département 77**
Vends CD démos Pandemonium 2, Tomb Raider 2 : 15 Frs le CD, achète jeux de 100 à 200 Frs : V-Rally, Formula One 97, WipEout 2097, M6 Turbo Racing, Nascar 98. Tel au 01 60 05 65 97 à Christophe vers 18 h

**Département 77**
Vends Command & Conquer 200 Frs. Tel à Frédéric au 01 64 02 67 27 après 18h.

**Département 77**
Vends PlayStation + 2 pads + Sampras Extreme + MC + 5 CD démos : 990 Frs ou échange contre autre, vends Fade to Black 120 Frs, Legacy of Kain 240 Frs, Micro Machines V3 : 240 Frs. Tel au 01 60 70 01 04 après 19h à Roman.

**Département 77**
Vends jeux LBA 150 Frs, Rage Racer 170 Frs, Dark Forces 160 Frs, Soul Blade 160 Frs, Suikoden 180 Frs, Vandal Hearts 195 Frs, Pandemonium 2 : 220 Frs, Resident Evil 150 Frs. Tel à Jérémy au 01 60 07 72 07.

**Département 77**
Vends ou échange X2 sans boîte 75 Frs, Actua Soccer 150 Frs, manette Sony 80 Frs, prix à débattre. Tel au 01 64 10 83 93 ou sur Tam Tam au 06 01 28 60 18.

**Département 78**
Vends PlayStation + 2 pads + cable + CD démos + enceintes + MC 360 blocs : 990 Frs, vends jeux gamme Platinium à 85 Frs ainsi que True Pinball, Cyberia, à 100 Frs : D, Alien, 140 Frs : Adidas, NFS, Formula One, 200 Frs : Die Hard, Sim City, Porsche Challenge, Soviet Strike, et à 250 Frs : V-Rally à débattre. Tel au 01 30 43 75 64 à Marc.

**Département 78**
Vends CD démos entre 15 et 25 Frs, liste sur demande. Joindre enveloppe timbrée, vends anciens n° de PlayStation Mag. Besnard Pascal 1, allée des Bouvreuils 78260 Achères.

**Département 78**
Vends Resident Evil 150 Frs, Fifa 97 120 Frs, Porsche Challenge 150 Frs, vends démo 9/10/12/13/14 + mags 9/10/12/13/14 à 40 Frs l'un avec sa démo. Tel à Mika au 01 39 73 77 86.

**Département 78**
Vends Formula One 100 Frs, Nuclear Strike 150 Frs, Cool Boarders 150 Frs, ou possibilité d'échange contre un Mad Catz en bon état. Tel au 06 01 37 89 31 ou par courrier Gilles F. 2, rue Armand 78120 St Germain en Laye.

**Département 81**
Vends Tekken 2 : 200 Frs. Tel à Morgan au 05 63 34 54 50 après 19h.

**Département 82**
Vends Parappa The Rapper, Ray Tracer (jeux sans notice) 150 Frs, Resident Evil 250 Frs, V-Rally 300 Frs, frais d'envoi inclus. Tel à Manu au 05 63 04 35 21.

**Département 83**
Vends M6 Turbo Racing neuf : 250 Frs ou échange contre Crash Bandicoot 2. Tel au 04 94 73 59 33 le soir.

**Département 88**
Vends Porsche Challenge, Tekken 2, Les Chevaliers de Baphomet 180 Frs et NBA Jam EXtreme 150 Frs. Tel au 03 29 34 61 56 après 18h à Romain, recherche Tomb Raider II à 250 Frs.

**Département 91**
Vends NHL 98 300 Frs, Les Chevaliers de Baphomet, WipEout 2097, Cool Boarders 200 Frs, Road Rash 130 Frs. Tel à Laurent au 01 60 86 41 12 après 16h.

**Département 91**
Vends Break Point 120 Frs, Space Jam 150 Frs, WipEout 2097 : 200 Frs, Rebel Assault II : 200 Frs, prix à débattre. Tel au 01 64 93 35 04 à Sandra après 19h.

**Département 91**
Vends Final Fantasy VII, Moto Racer, SF2 EX, TR2, Colony Wars, Crash Bandicoot 2, Fifa 98, Hercule et Abe à 250 Frs pièce. Tel à Michael au 01 69 30 80 42.

**Département 92**
Vends Ridge Racer Revolution 200 Frs, Formula One, NBA Live 97 : 260 Frs, Rage Racer et ISS Pro 320 Frs ou échange contre Colony Wars. Tel à Willy au 01 46 45 19 15 entre 17h30 et 20h.

**Département 92**
Vends jeux : Need For Speed 2 : 230 Frs, Tekken 2 : 180 Frs, Formula One 130 Frs, CD démos 10 Frs l'un, cherche volant Mad Ctaz entre 200 et 300 Frs, manette entre 80 et 120 Frs. Tel à Hamza après 17h30 au 01 45 47 42 03.

**Département 92**
Vends jeux ISS Pro 250 Frs, Soul Blade 250 Frs, Destruction Derby 2 : 200 Frs à débattre ou le tout pour 600 Frs à débattre. Tel au 01 47 41 94 95.

**Département 92**
Vends jeux ISS Pro, Fifa Soccer 97 : 200 Frs picèe. Tel à Stéphane au 01 46 30 71 20 de 19 à 20h30.

**Département 93**
Vends Colony Wars 250 Frs, Soul Blade 200 Frs, Toca Touring Car 230 Frs, Die Hard 100 Frs, V-Rally 220 Frs, Odd World 230 Frs. Tel à Ludovic au 01 43 02 03 60.

**Département 94**
Vends APSI 97 : 150 Frs, Sim City 2000 : 150 Frs, Odyssée d'Abe 220 Frs, Onside 150 Frs, Rebel Assault 150 Frs, Mech Warrior 150 Frs, Street Fighter Alfa 150 Frs. Tel à Christophe au 01 43 77 49 51.

**Département 94**
Vends PlayStation + 1 pad + 1 MC + 3 jeux (Total NBA 97, NBA Jam EX, NBA Live) le tout en tbe 1600 Frs ou vends jeu à 150 Frs. Tel à Clément au 01 45 94 69 50 après 18h.

**Département 94**
Vends jeux V-Rally 240 Frs, Star Gladiator 140 Frs, CD démos, échanges possibles. Tel à Sébastien au 01 46 71 97 35.

**Département 95**
Vends jeux : V-Rally 230 Frs, Formula One 97 230 Frs, Die Hard Trilogy 170 Frs, Command & Conquer 170 Frs, Destruction Derby 100 Frs, Track and Field 100 Frs, NBA in the Zone 100 Frs, Need for Speed 100 Frs, prix sympas si plusieurs jeux achetés. Tel à Eric au 01 30 30 19 47 de 17 à 21h ou tam tam au 06 06 50 99 99.

**Département 95**
Vends PlayStation + 2 jeux : 900 Frs, vends démos jouables de SF Ex, Croc, Odyssée d'Abe 30 Frs pièce. Tel à Denis au 01 39 31 08 80.


RETROUVEZ D'AUTRES PETITES ANNONCES SUR

3615 PSNEWS

Le Serveur officiel de PlayStation Magazine (Solutions & Astuces)


## BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition.

Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°17 en kiosque en février prochain. Rendez-vous en février !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

N°17

Votre département

☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

# SCOREGAMES
MULTIMEDIA

# NOUS RACHETONS CASH* TOUS VOS JEUX VIDEO

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

**VOLANT MAD CATZ** — 449F

**ZERO PAD** — 99F

**PAD ANALOGIQUE** — 199F

**MEMORY CARD** — 89F

**TOMB RAIDER II** — 349F

**CRASH BANDICOOT II** — 329F

**NIGHTMARE CREATURE** — 329F

**COOL BOARDER II** — 329F

**NAMCO MUSEUM 5** — 269F

**THEME HOSPITAL** — 349F

**AUTO DESTRUCK** — 349F

**SKULL MONKEYS** — 349F

**DUKE NUKEM** — 349F

**POWER SOCCER II** — NEW

**WRECKING CREW** — 349F

**MICROCOSMOS BUGGY** — NEW

**VERSAILLES** — 269F

**RIDGE RACER REV. PLATINUM** — 149F

**DEATHTRAP DUNGEON** — 349F

## NOS ADRESSES

**ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

**JUSSIEU**
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

**ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

**VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

**VAUGIRARD**
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

**CHELLES (77)**
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

**VERSAILLES (78)**
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

**ORGEVAL (78)**
C.cial Art de Vivre Niv.1
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

**CORBEIL (91)**
C.cial VILLABE
(face au M° Donald)
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

**LA DEFENSE (92)**
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

**BOULOGNE (92)**
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE
M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

**ANTONY (92)**
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY
(RER B)
Tél : 01 46 665 666

**AULNAY (93)**
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

**PANTIN (93)**
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

**ST DENIS (93)**
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

**CRETEIL (94)**
5 r. du G.Leclerc
94000 CRETEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

**KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

**FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

**CHENNEVIERES (94)**
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

**CERGY PONTOISE (95)**
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

**TOULOUSE (31)**
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

**REIMS (51)**
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

**LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

**COMPIEGNE (60)**
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

**LE MANS (72)**
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

**AMIENS (80)**
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

**POITIERS (86)**
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

## 3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
**08 36 685 686**
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
**MISE A JOUR QUOTIDIENNE !**
- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ **24** NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2,23F/min

-Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.-

## SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30)
*6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320*

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom ..... Prénom .....
Adresse ..... Ville : .....
Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... Code client
N° de tél. : .....

| Jeux | Console | Neuf | Occasion | PRIX |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK | | | | |
| | | | | |
| FRAIS DE PORT EN ENVOI 48H (1 à 6 jeux 29F pour métropole uniquement) OU CONSOLE 60F | | | | .....F |
| FRAIS DE PORT EN ENVOI 24H (1 à 6 jeux 49F pour métropole uniquement) OU CONSOLE 80F | | | | .....F |
| | | | TOTAL A PAYER | |

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

❑ Chèque ❑ Mandat
❑ Carte bancaire
Expire le ...../.....
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUS DROITS RESERVES D'APRES LA TYPOGRAPHIQUE.
PLAYSTATION MAG JANVIER 98 RC B 385215603

# Critiques

Mmmm. Pas grand chose à se mettre sous la quenotte en ce mois de janvier de l'an de grâce 1998, isn't it ? Surtout ne vous trompez pas en claquant vos précieuses étrennes, jetez d'abord un coup d'oeil sur les notes de nos rédacteurs. Un peu de patience, le meilleur reste à venir....

| | J-F. Morisse | N. Nini | G. Szriftgiser | J. Santoni | D. Martinuyk | Et vous ? |
|---|---|---|---|---|---|---|
| BLOODY ROAR (60) | 8 | 7 | 7 | 7 | | |
| MARVEL SUPER HEROES (68) | 7 | 7 | 7 | 6 | 5 | |
| NBA PRO 98 (72) | 7 | 8 | | 8 | | |
| SKULL MONKEYS (76) | 6 | 6 | 7 | 5 | 7 | |
| MONOPOLY (78) | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | |
| AUTO DESTRUCT (80) | 6 | 6 | 6 | 7 | 7 | |
| SHADOW MASTER (82) | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | |
| NHL BREAKAWAY 98 (84) | 4 | 6 | 6 | 4 | 6 | |
| COOL BOARDERS 2 (86) | 4 | 5 | 4 | 5 | | |
| THE CLOCK TOWER (88) | 4 | 5 | 6 | 5 | 6 | |

## LE BAREME DES NOTES

1 EUH, ON PARLE BIEN D'UN JEU VIDÉO, LÀ, NON?

2 LAISSEZ TOMBER, Y'A RIEN À VOIR !

3 AMUSANT TROIS SECONDES ET DEMI.

4 OUAIS, PEUT MIEUX FAIRE.

5 TOUT JUSTE MOYEN.

6 ÇA COMMENCE À ETRE INTÉRESSANT.

7 ENFIN UN BON TITRE !

8 TRES TRES BON !

9 EXCEPTIONNEL !

10 LE MUST, UN COMME ÇA TOUS LES 10 ANS.

**PLAYSTATION MAGAZINE** est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
***Siège social*** 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél Abonnement : 01 44 89 41 16.
***Gérants*** Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
***Directeur Délégué Adjoint*** Pascal Traineau.
***Associés*** HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
***Directeur de la publication*** Fabrice Plaquevent.
***Directeur de la rédaction*** Olivier Scamps.
***Rédacteur en chef*** Jean-François Morisse. morisse@club-internet.fr.
***Rédacteur en chef adjoint*** Nourdine Nini. trazom@club-internet.fr.
***Directeur artistique*** Alain Langlois. linos@club-internet.fr.
***Premier maquettiste*** Christophe Gourdin.
***Maquette*** Marie Hedon, Stéfanie Brunelle, Catherine Branchut, Sonia Caron, Jah Rastafarai, et Stéphane Raffenne.
***Secrétaire de rédaction*** Ivan Gaudé. ***Correctrice :*** Cécile Lando.
***Corrections Photographiques*** Stéphane Leclercq ***Illustrateur*** P. XX.
***Publicité*** Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25), Antoine Tomas (01 41 34 86 93).
***Assistante*** Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28).
***Secrétariat*** Laurence Geuffroy.
***Ont participé à ce numéro*** Benjamin Janssens, Kendy Ty, Vladimir Sebansky, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Grégoire Hellot, Johnny Piano, Julien Chièze, François Donatien et Christophe Delpierre.
Dépot légal à parution.
***Conseiller auprès de la rédaction*** François Hermellin.
***Correspondant permanent aux Etats-Unis*** Morgan.
Tous droits de reproduction réservés.
***Photogravure*** Champa.
***Imprimé par*** Brodard Graphique, La Galiote-Prenant.
***Distribution*** Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
***Copyright de la couverture*** Tekken 3 © Namco/Sony c.E. 1997/1998.
***Remerciements*** à la fée Fleur Breteau, Liz Ashford, Richard Brunois et Agnès Rosique.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparement.
**Télématique** 3615 PSNEWS, rédaction / animation : Frédéric Garcia.

# AVERTISSEMENT

Sur 3615 PSNEWS,
pour 1,29 F/mn seulement,
vous trouverez les solutions
complètes que vous cherchez et
des tonnes d'astuces en tout genre.

3615 PSNEWS
Le Serveur Officiel de PlayStation

NE FAITES PLUS LES ÉTONNÉS, ON VOUS AURA PRÉVENU !

# TOMB RAIDER II™
STARRING
LARA CROFT

# ON PEUT ETRE LA PLUS TURBULENTE, ET AVOIR QUAND MEME LES MEILLEURES NOTES !

**CD CONSOLES : 6/6** Tomb Raider II est un petit bijou
Tout est ici réuni pour nous combler !

**CONSOLES + : 95%** Un achat indispensable pour Noël.
Ce second volet, à la durée de vie exceptionnelle, est encore plus beau et prenant que le premier.

**PLAYER ONE : 95%** Cette fois-ci on en est sûr, Tomb Raider II est bel et bien la bombe annoncée !

**PLAYMAG : 19/20** Core Design à tout simplement pondu le CHEF D'OEUVRE que tout le monde attendait... l'un des meilleurs jeux de la PlayStation.

**PLAYSTATION MAGAZINE : 9/10** Lara nous revient plus belle que jamais pour 18 niveaux d'une aventure hors du commun.

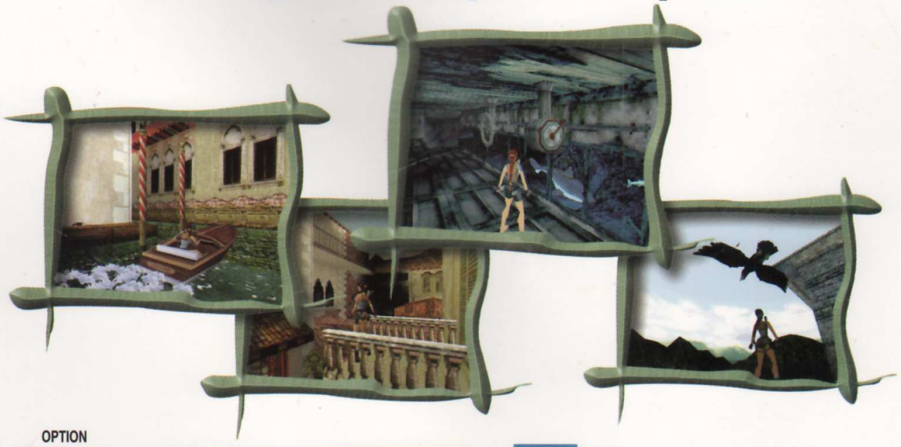
**TOTAL PLAY : 9/10** Considéré à juste titre comme le jeu le plus attendu de l'histoire des jeux vidéo, Tomb Raider II arrive enfin sur nos écrans... La regarder évoluer à travers les niveaux frôle l'extase.

**JOYPAD : 95%** Tomb Raider II est là et bien là. Il est à la hauteur de nos espérances. Impossible de passer Noël sans Lara.

**GENERATION 4 : 5/6 HIT** Fabuleux ! Tomb Raider II est un jeu d'action, un vrai... Qui ravira aussi bien les fans que les débutants.

**PC FUN : 18/20** A part Tomb Raider premier du nom, peu de jeux arrivent à la cheville de Tomb Raider II.

**PC JEUX : 92%** Pour vos longues soirées d'hivers, Tomb Raider II s'impose comme le tête à tête qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte.



DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

PlayStation PC CD

OPTION

TERRITOIRE REDSKINS · ALLOCINÉ · LA TÊTE DANS LES NUAGES · EIDOS INTERACTIVE · CORE

Concours, Astuces et Solutions
Support Technique
08 36 68 19 22*
3615 TOMBRAIDER*
www.eidos-france.fr
2,23FF/min.

PETER'S PLANE

TOMB RAIDER © et TM 1997 Core Design Limited. © & ℗ Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

NOUVEAU

PlayStation MAGAZINE

# ABONNEZ-VOUS TOUT EN DOUCEUR !

**119 F 75 SEULEMENT par trimestre**

## LES AVANTAGES DU PRÉLÈVEMENT

- **Vous êtes libre de résilier votre abonnement à tout moment par simple courrier. Les prélèvements cesseront immédiatement.**
- **Vous n'avez pas à envoyer d'argent, une fois tous les 3 mois, 119 F 75 seront automatiquement prélevés sur votre compte.**

# BULLETIN D'ABONNEMENT

*A compléter et à retourner sous enveloppe affranchie, accompagné de votre règlement ou de votre R.I.B. si vous choisissez l'option "prélèvement automatique" à : PlayStation Magazine - TSA 20224 - 92887 Nanterre Cedex 9.*

**Je choisis le mode de paiement de mon abonnement :**

1 ☐ **119 F 75**
**SEULEMENT PAR TRIMESTRE**

**Oui**, je désire recevoir **PlayStation Magazine** et payer 119 F 75 tous les trimestres. Ce montant m'est garanti pendant 1 an. Je remplis l'autorisation de prélèvement au verso de ce bulletin, ainsi que la grille adresse ci-dessous.

2 ☐ **439 F**
**SEULEMENT AU COMPTANT**

**Oui**, je désire recevoir **PlayStation Magazine** pour 1 an (11 numéros) et payer **439 F** au lieu de ~~539 F~~, **soit 2 numéros gratuits.**
Je joins mon règlement dès aujourd'hui par chèque bancaire ou postal à l'ordre de **PlayStation Magazine** et je remplis la grille adresse ci-dessous.

***ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT :*** PS 081

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : _____

Offre réservée à la France métropolitaine et valable 2 mois.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

# AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT AUTOMATIQUE

## Je choisis le paiement échelonné, 119 F 75 tous les 3 mois.

PlayStation™ MAGAZINE

❶ Inscrivez vos nom, prénom et adresse complète. ❷ Indiquez les coordonnées de votre relevé d'identité bancaire ou postal. ❸ Précisez le nom et l'adresse complète de votre banque. IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèque). ❹ Datez et signez.

***J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever sur ce dernier le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par PlayStation Magazine.***

### ❶ TITULAIRE DU COMPTE À DÉBITER
(ÉCRIRE EN MAJUSCULES S.V.P.)

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : |_|_|_|_|_|

Ville : _____

### ❷ DÉSIGNATION DU COMPTE À DÉBITER

Code banque |_|_|_|_|_| Code guichet |_|_|_|_|_|

N° du compte |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. |_|_|

### ORGANISME CRÉANCIER :
PlayStation Magazine - Service Abonnements
TSA 20224 - 92887 Nanterre Cedex 9

### NUMÉRO NATIONAL D'ÉMETTEUR :
**427 561**

### ❸ ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER
(ÉCRIRE EN MAJUSCULES S.V.P.)

Éts. : _____

Adresse : _____

_____

C.P. et ville : |_|_|_|_|_| _____

### ❹ Date : |_|_| |_|_| |_|_|

Signature obligatoire :

**N.B. : je vous demande de faire apparaître les prélèvements sur mes extraits de compte habituels.**

PlayStation™ MAGAZINE

NUMÉRO 16 • JANVIER 1998

COMBAT BESTIAL AVEC

# Bloody Roar

EXCLUSIF !

# Tekken 3

LES PREMIERES IMAGES PLAYSTATION

## Total Glisse !

SNOW RACER'98

SNOWBREAK

COOL BOARDERS 2

NAGANO WINTER OLYMPICS'98

## Spawn

DES COMICS À L'ENFER DU JEU

L'ANNÉE COMMENCE FORT !

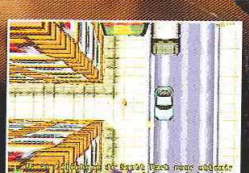
# 6 démos jouables

A DOG TALE (NET YAROZE)

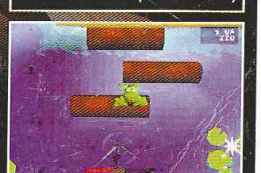
POWER SOCCER 2

PANDEMONIUM 2

COURIER CRISIS



GRAND THEFT AUTO



FROGGER

T 6856 - 16 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 16 • JANVIER 1998 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS

C'EST L'HISTOIRE DE QUETZALCOATL,
UN SERPENT À PLUMES,
DIEU DE L'AMOUR ET DE LA PAIX
QUI A EMPRISONNÉ TEZCATLIPOCA,
LE DIEU DU SACRIFICE, DANS UN MIROIR
DE FUMÉE AU FOND D'UNE PYRAMIDE.
POUR DÉMANTELER UN RÉSEAU DE TRAFIQUANTS
DE DROGUE, LA JOURNALISTE-PHOTOGRAPHE
NICO ENTRAINE MALGRÉ ELLE, SON AMI
GEORGE STOBBART DANS UN GUET-APENS
QUE LEUR A TENDU LE PROFESSEUR OUBIER,
EXPERT EN CIVILISATION MAYA
ET TOXICOMANE NOTOIRE.

C'EST SEULEMENT APRÈS QUE ÇA SE COMPLIQUE.
Les chevaliers de Baphomet 2. Les nouvelles aventures de George Stobbart.

http://www.playstation-europe.com

POWERLINE 08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

3615 PlayStation
Le service télétel officiel de la PlayStation*

PlayStation

© 1997 REVOLUTION SOFTWARE Ltd
TBWA

# Feedback

Ça y est, les affaires reprennent. Au programme, questions existentielles et polémiques à gogo. Un éditeur fait beaucoup parler de lui, en bien le plus souvent, mais aussi un peu en mal. Cet ogre génial qui n'aime apparemment pas le consensus se nomme Squaresoft. Avez-vous aimé, adoré ou détesté FFVII? 150 000 curieux ont déjà choisi leur camp... 1998 s'annonce comme un grand cru. La PlayStation n'a pas fini d'accueillir des hits en son sein. Ses adorateurs seront-ils plus nombreux cette année? La question reste pour l'heure sans réponse. Seul indice : la masse croissante de lettres qui envahit le bureau du scribe préposé au feedback chaque mois. Continuez, persévérez et bonne santé !

## db Crash et panne sèche

Ma PlayStation «plante» (l'image s'arrête, net) de plus en plus, notamment lorsque je joue à Crash Bandicoot. D'où cela peut-il venir? Ayant acheté plusieurs PlayStation Mags, je me demande si les CD de démos ne pourraient pas transmettre des virus???

Quentin Baillet de Wasquehal (59).

## Sony reste à l'écoute

Problème de taille, ma foi. Que faire? Prier, adhérer à la secte Moon ou envoyer la console à réparer? Sache, cher Quentin, que ce type de panne n'est en aucun cas dû à un virus que ne pourrait de toute façon pas véhiculer - même si cela lui faisait plaisir - un CD de démos. En revanche, il est fort possible que le bloc moteur de ta console commence à fatiguer. Aurais-tu passé des heures à jouer sans t'arrêter? Si tel est le cas, je te propose de rechercher la facture qui t'aura été remise au moment de l'achat et d'aller, ta PlayStation sous le bras, voir ton revendeur habituel. Si la garantie court toujours, tu pourras très probablement la faire réparer à moindre frais. L'opération risque malheureusement de prendre un certain temps... Si la console n'est plus sous garantie, renseigne-toi. Nous te laissons le choix entre appeler le service après-vente de Sony Computer en France au numéro suivant : 01.40.88.04.88 ou envoyer un courrier au service consommateurs de Sony Computer France à l'adresse suivante : Sony Computer Entertainment, Service Consommateurs, 92, avenue de Wagram, 75017 Paris, ou enfin essayer de la faire réparer par tes propres moyens en rendant visite à un magasin spécialisé digne de confiance.

| TITRE DU JEU | ÉDITEUR | EST-IL ANNONCÉ ? | DATE DE SORTIE EN FRANCE |
|---|---|---|---|
| Player Manager 2 | Gremlin | non | - |
| WipEout 3 | - | jamais | - |
| ISS Pro 2 | Konami | oui | - |
| Destruction Derby 3 | - | jamais | - |
| V-Rally 2 | Infogrames | oui | 1999 |
| Bomberman | Hudson Soft | oui | - |
| Diablo | Electronic Arts | oui | avril 98 |
| Blade Runner | Virgin | jamais | - |
| X-Wing vs Tie-Fighter | LucasArts | non | - |
| Alpine Surfer | Namco | non | - |
| Conquest Earth | Eidos | non | - |
| Dark Earth 2 | Kalisto | oui | - |
| Front Mission 2 | Squaresoft | non | - |
| Front Mission Alternative | Squaresoft | non | - |
| Final Fantasy Tactics | Squaresoft | non | - |
| Parasite Eve | Squaresoft | non | - |
| MediEvil | Sony CEE | oui | juin |
| Metal Gear Solid | Konami | oui | été 98 |
| Secret of Mana | Squaresoft | non | - |
| Tobal 2 | Squaresoft | jamais | - |

# Feedback

## Squaresoft le grand

J'ai lu dans un magazine concurrent que Resident Evil 2 avait été quasiment abandonné par l'équipe de développement de Capcom dont une partie aurait été «rachetée» par Squaresoft ! Moi qui comptais en faire commande au Père Noël, me voilà déçu...

Antoine de Bois d'Avrey (78).

Loin, très loin d'ici, au pays des jeux qui rendent dingues, territoire de prédilection du géant Squaresoft, la guerre fait rage, peut-être plus que partout ailleurs dans le monde. De ce fait, tous les coups sont permis, y compris celui qui consiste à débaucher d'excellents programmeurs chez le voisin. C'est ce qu'a fait le développeur de FFVII en faisant venir dans ses locaux, à grand renfort de yens, gageons-le, une bonne partie de l'équipe de concepteurs travaillant sur Resident Evil 2. Capcom ne s'est toutefois pas démonté et a promis que le jeu à venir, suite du giga-hit que chacun connaît, serait malgré tout un must. Si d'aucuns ont supposé que de cette mésaventure résulterait un retard dans le développement, honte à eux ! Resident Evil 2 figure sur les plannings de sortie de Virgin I.E. en France. Il est prévu pour le mois de mars et pour l'heure aucun démenti n'a été annoncé. La sortie japonaise devrait quant à elle avoir lieu fin janvier. Sauf retard.

## Au Japon, tous les coups

## Des éditeurs à link-cher ?

J'aimerais savoir si c'est une contrainte technique qui empêche les éditeurs de sortir des jeux en link, ou uniquement de la méchanceté de leur part?

Un lecteur à la signature incompréhensible.

## Fini le mode réseau sur PlayStation

Croyez-vous véritablement que certains développeurs puissent faire preuve d'autant de perfidie? Pensez-vous vraiment que Westwood, auquel on doit la saga Command & Conquer, a délibérément refusé d'incorporer un mode deux joueurs en réseau? Non, faut quand même pas pousser ! L'abandon progressif - et massif - du link par les concepteurs de jeu du monde entier est en fait le résultat d'un échec commercial cuisant. «En développant Forsaken sur PlayStation, nous a confié récemment Tony Beckwith, chef de projet chez Probe, nous souhaitions réellement inclure un mode link. Nous nous sommes toutefois renseignés avant de nous lancer dans plusieurs mois de programmation difficile. Sony nous a répondu qu'il s'était vendu à ce jour environ 15 000 câbles link dans le monde. Beaucoup trop peu pour qu'on se permette de dépenser de l'argent, du temps et de l'énergie dans l'élaboration d'un mode link !» La réponse vous suffit-elle?

## Rivé sur Myst et Riven

Venant de découvrir qu'il existe une version PlayStation du génial jeu Myst, je me la suis immédiatement procurée... J'ai également appris qu'une suite nommée Riven était prévue. Pouvez-vous m'indiquer d'autres titres du même style? Je précise que j'ai 48 ans et, comme de nombreux copains et collègues de ma génération, je suis fou de la PlayStation ! Nous préférons les jeux à énigmes aux jeux de baston. A ce propos, nous pensons qu'il serait bien qu'un jour Sony se décide à sortir des produits plus axés sur la découverte du monde, voire des encyclopédies.

Patrick Coëtmen de Frépillon (95).

## Un genre difficile à cerner

Titre phare sur PC, Myst a su s'imposer comme l'incontournable d'un genre qu'il est terriblement difficile de maîtriser correctement, celui des jeux à énigmes. Car très souvent, l'on se lasse ou l'on rouspète devant l'illogisme des situations contenues dans des produits qui se veulent du même acabit. Du coup, on en vient à penser que Myst ne sera jamais dépassé. Riven sera-t-il mieux? A voir. Il n'y a hélas pas pléthore de concurrents. Faites-vous les dents sur Clock Tower d'Infogrames, un jeu faisant appel à toutes vos capacités de déduction ! C'est, pour le moment, tout ce que nous avons à vous suggérer... En attendant de voir arriver un jour sur PlayStation des softs comme Zork Nemesis, véritable référence dans le domaine sur PC. Enfin, concernant la venue d'encyclopédies ou de CD-Rom culturels sur notre console chérie - bibi -, n'y comptez pas ! Sony Computer l'a toujours affirmé : la PlayStation n'est et ne sera jamais une machine multimédia. Quant à Riven, la société Sunsoft travaille à son adaptation sur PlayStation.

## 007 fait mouche... chez le voisin

Pouvez-vous me dire si GoldenEye, actuellement sur Nintendo 64, est prévu sur PlayStation?

Mick Beran de Thiais (94).

## GoldenEye 007 ne sortira pas sur PlayStation

Question récurrente - et tout à fait légitime - dans ce nouveau feedback. Il faut avouer, en toute objectivité, que GoldenEye sur N64 est un excellent titre. Fair play de rigueur devant le résultat, Doom-like exceptionnel doublé d'un jeu d'aventure au scénario en béton... Halte aux éloges toutefois car nous parlons bien d'un jeu fonctionnant sur une autre machine, développé qui plus est par le constructeur lui-même, à savoir Nintendo. Cette dernière phrase comprend la réponse à la question posée... Il ne faut surtout pas désespérer cependant de voir débarquer courant 98 un jeu du même acabit. Des développeurs, Naughty Dog en tête, ont affirmé qu'il sera possible très prochainement de sortir des jeux capables de rivaliser avec Mario 64 ou GoldenEye 007. Des affaires à suivre.

## HS? Merci le hors-série

Un hors-série est-il prévu? Si oui, comprendra-t-il la solution des Chevaliers de Baphomet 2 car j'en aurai certainement besoin?

Maxime Nicole de St Germain de la Grange (78).

## Un guide solutions complet

Le 16 janvier prochain, d'heureux élus comme vous auront la possibilité d'acquérir pour quelques misérables deniers notre troisième hors-série «soluces». Plus puissant que l'aspirine effervescente 3000, il éliminera toutes vos migraines. Exit les angoisses existentielles, avec ce HS PlayStation, vous verrez enfin le bout du tunnel. Au programme, naturellement, les solutions des jeux les plus délicats des six derniers mois, de Crash Bandicoot 2 aux Chevaliers de Baphomet 2 en passant par L'Odyssée d'Abe (avez-vous déniché les 99 Mudokons?) ou encore Tomb Raider II. Plus aucune raison de se faire du mouron !

Ils vous ont marqué ...

Adam & Eve | Bonnie & Clyde | Stone & Charden | Marc & Sophie | Jonathan & Jennifer

ILS VONT VOUS LES FAIRE OUBLIER !

NIKKI

FARGUS

Pandemonium 2™

« PlayStation » et « PSX » marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

BMG INTERACTIVE

Astuces, Infos, Cadeaux : 3615 BMGI* *2,23 Frs/mn
08 36 68 90 89* - http://www.bmginteractive.com

CRYSTAL DYNAMICS

# Feedback

## Raide ou pas raide de Tomb Raider 2?

### Contre

db Y'en a un peu marre de l'hégémonie de Tomb Raider ! C'est ridicule. Nous parlons d'un bon jeu, certes, mais pas d'un hit. Décors brouillons, bugs d'affichage par dizaines, angles de caméra mal choisis... Autant de défauts qu'il faut souligner. Défauts qui par ailleurs nuisent au joueur. Ça fait perdre des vies ! Il existe sûrement d'autres jeux bien mieux réalisés. Il faudrait parfois y penser - et ne pas les oublier.

Cyril (Tomb Raider qui creuse celle de Lara Croft) d'Estrées St Denis (60).

### Pour

Mon ami m'a quittée cet été... Et finalement, pour pallier à son «ennui», il s'est acheté une PlayStation avec le jeu Formula One 97. Quelle drôle d'idée à 34 ans.

Bref, aujourd'hui, nous sommes de nouveau ensemble. Il est revenu à la maison et, bien sûr, il a apporté sa console. La F1, très bien, mais quand il m'a dit : «Ma chérie, je vais t'acheter Tomb Raider 2», je ne savais vraiment pas à quoi m'attendre. Et là, oh surprise ! Nous avons dû jouer en respectant des tranches horaires, l'un après l'autre. Une chance que la PlayStation soit «faite pour durer», parce que chez nous, elle tourne, elle tourne... Avec Lara Croft, je retrouve le plaisir du jeu de mon enfance. Elle est ma «poupée», mais ses aventures sont mille fois plus intéressantes. Je dois dire que c'est merveilleux et fascinant. Nos angoisses de couple, les temps morts, les questions... Adieu ! Vive la PlayStation, vive Lara !

Agnès, une nana accro qui fait partie des 4 %, et Bernard de Bordeaux (33).

To be or not to be... raide dingue de Lara, telle est la question. La suite de Tomb Raider, on le sait depuis longtemps, n'a jamais eu la prétention de révolutionner le concept. On ne change pas une formule qui marche, c'est connu. Les développeurs ont repris le même moteur 3D, se «contentant» d'améliorer ce qui pouvait laisser à désirer dans le premier opus. Rien de neuf, par conséquent, à part un scénario mieux ficelé, une héroïne plus fine, des lieux, des textures et des ennemis inédits. C'est peu et beaucoup à la fois. Si bien que si l'on s'arrête sur la forme, on peut éventuellement être déçu. Les bugs d'affichage sont, par exemple, une véritable plaie. En s'attardant sur le fond en revanche, sur l'histoire et ses rebondissements, on ne peut qu'apprécier car Tomb Raider 2 propose avant tout au pèlerin naïf et curieux de s'évader de la réalité le temps d'une partie, de partir à la rencontre d'une secte diabolique sur le Toit du monde et dans les rues de Venise. A-t-on jamais vu jeu plus dépaysant?

## db La nouvelle cinquième colonne

Je suis inquiet. J'ai lu que, pour que Squaresoft - et Sony - se décident à traduire en français de nouveaux chefs-d'œuvre de la trempe de Final Fantasy VII, il fallait que les ventes de ce titre dépassent les 130 000 unités rien que sur la France. Est-ce vrai? Si tel est le cas, pouvez-vous m'assurer que FFVII fait un carton en Europe, que je ne désespère pas de voir un jour un autre hit Squaresoft débarquer chez moi?

Nicolas P. de Marquette (59).

### FFVII fait un malheur en France

Que les fans du meilleur jeu de rôle de tous les temps se rassurent : FFVII fait un malheur dans l'Hexagone. Selon Sony, 150 000 pièces ont déjà été écoulées (ça en fait des petits veinards !). Et les ventes continuent de grimper ! Squaresoft et Sony Computer ont toutes les raisons d'être heureux. Il fallait impérativement que Final Fantasy VII remporte l'adhésion du plus grand nombre pour convaincre le développeur nippon de poursuivre sa conquête de l'Occident. C'est désormais chose faite. Il y a donc fort à parier que d'autres titres issus de son catalogue sortent dans les mois à venir en France. Nous vous tiendrons évidemment informés.

## Pour Square au pilori?

J'ai fait l'acquisition de FFVII la semaine dernière. Au bout de cinq minutes de jeu, j'ai failli le mettre à la poubelle. Je suis plutôt branché simulations de course, comme V-Rally, Formula One 97 et Porsche Challenge... Et pour être franc, la lecture des manuels d'utilisation me rebute. C'est pourquoi, au terme de ces cinq minutes de jeu, je me suis calmé et plongé dans le manuel, seul moyen selon moi de comprendre ce qui se passe à l'écran. Résultat des courses, j'ai passé sept heures à jouer le premier jour (jusqu'à 4 h du mat.). Du coup, la manette entre les mains, je me suis posé cette question : jouer aussi longtemps sans interruption peut-il poser des problèmes à ma console préférée?

Eric - ou appelez-moi Clad - de Port-Louis (56).

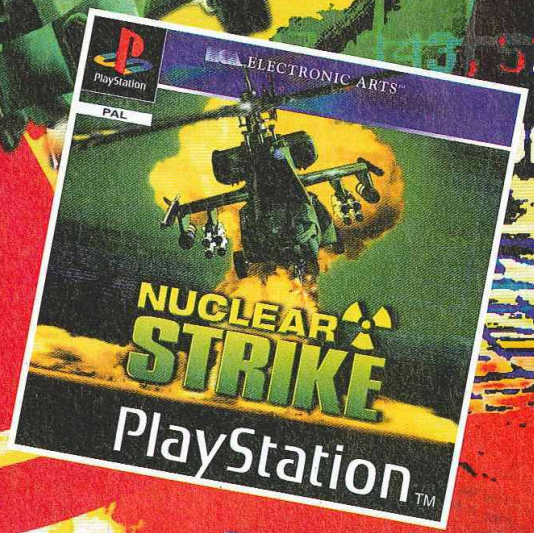
### Contre

db Je viens de fêter mes trente printemps, ce qui ne m'empêche pas d'être considérablement atteint par la maladie des jeux vidéo. J'ai, jusqu'à présent, approuvé vos critiques et partagé vos appréciations, mais là, je crois qu'il y a erreur. Final Fantasy VII, voilà la raison de mon courrier. Le jeu est certes original et les combats sont très proches des jeux de rôles en live sur plateau (comme Les Terres du milieu), les graphismes sont soignés et le scénario tient debout. Mais de là à en faire le jeu de l'année et lui accorder une note aussi incroyable, il ne faut pas pousser ! Ce jeu s'est peut-être vendu à deux millions d'exemplaires au Japon en un week-end, je serais tenté de dire à chacun sa culture. Je trouve les personnages très mal dessinés. Ils sont «carrés» et à moins d'appartenir à la «secte manga», je ne vois pas comment on peut apprécier ces guignols tout droit sortis de Goldorak ou de Dragon Ball Z, des séries animées à deux francs. De plus, la musique est crispante et il ne nous est pas possible de la supprimer. Sans compter qu'aller prendre un bain avec de gros messieurs à l'attitude ambiguë et devoir se déguiser en petite fille ne m'amuse pas du tout. Quant aux ennemis en forme de maison, alors là, c'est le pompon ! Mes amis et moi n'avons pu aller plus loin tant nous avons trouvé cela ridicule. Fort heureusement, ma situation (je travaille) me permet de supporter ce genre d'erreur de jugement de votre part. En revanche, les ados ayant un budget plus limité risquent d'être, pour certains, fortement déçus par votre engouement et la publicité faite autour de ce produit. Je me plais à penser que c'est lié à une simple question de goût et que votre intégrité reste intacte. Pour moi, ce jeu vaut à peine cinq. Nous verrons si les ventes suivent en France...

Fabrice dit Abe de Cheptainville (91).

Les personnages créés par Square seraient trop carrés... Décidément, l'un des plus grands développeurs de tous les temps déchaîne plumes et encres ces temps-ci. Il rachète les équipes de génie des concurrents, sort des titres qui se vendent à des millions d'exemplaires en une semaine, investit plus dans un jeu qu'un producteur français ne pourrait le faire pour un long métrage... De quoi effrayer, ou au moins dérouter les bonnes âmes. Nous le comprenons, comme nous comprenons que certains joueurs n'aient pas accroché à FFVII. L'erreur vient-elle de Sony Computer qui a positionné le jeu comme un jeu d'aventure et non comme un jeu de rôle dont les graphismes ne pouvaient égaler ceux de Tomb Raider en-dehors des phases de combat? Sommes-nous fautifs pour ne pas avoir suffisamment prévenu nos lecteurs qu'il s'agissait d'un RPG «nippon», avec tout ce que cela sous-entend? Nous ne pensons pas dans la mesure où les ventes suivent. Nous ne nions pas que FFVII soit plein de défauts inhérents, dirons-nous, au genre lui-même. Un RPG japonais a toujours eu un look particulier et bénéficie souvent d'une bande-son limite traumatisante. Il faut s'y faire, s'y habituer et passer outre l'esthétique pour savourer un scénario extraordinaire. Le succès du jeu suffit aussi, dans un sens, à nous donner raison. Pas de mystère, les mauvais jeux ne se vendent pas.

# GAGNEZ UN JEU RADIOACTIF PAR JOUR !




3615 PSNEWS
Le Serveur Officiel de PlayStation

ELECTRONIC ARTS®

© Electronic Arts tous droits réservés. Nuclear Strike est une marque de Electronic Arts ; Playstation est une marque de Sony Computer Entertainement Inc.

3615 PSNEWS

3615 PSNEWS : DES SOLUTIONS COMPLÈTES DE JEUX & DES ASTUCES INEDITES 24/24H

GÉNÉRIQUE
PlayStation **magazine N°16** Janvier 98

# TEKKEN 3, BEST-SELLER AVANT L'HEURE

Encore bien des surprises

En ce début d'année 98, on est amené à s'interroger sur l'évolution de la gamme PlayStation. Alors que l'on commence à s'imaginer la PlayStation 2, la nouvelle vague de jeux PlayStation promet de nous surprendre. Car force est de reconnaître que depuis son lancement, la machine a su à plusieurs reprises nous étonner, preuve de la continuelle évolution dans la qualité des titres. Pas question de stagner. Pour preuve, les jeux forts de cette nouvelle année : Gran Turismo, Resident Evil 2, Metal Gear Solid ou bien encore Tekken 3 que nous vous présentons ce mois-ci dans sa version PlayStation. Bref, il y aura de quoi faire, au milieu des simulations de football qui seront légion, Coupe du Monde oblige. Toutefois les allergiques au ballon rond trouveront tout de même leur bonheur, l'année 98 vous réservant encore bien des surprises...

Jean-François Morisse

**Une version terminée à seulement 30%, mais voici les premières images de Tekken 3 sur PlayStation ! Un hit en devenir.**

**Après le football, les courses auto, les Doom-like, Psygnosis s'essaie à la plate-forme avec Rascal, un jeu destiné résolument aux juniors.**

**Heart of Darkness, le jeu de plate-forme révolutionnaire de l'équipe française d'Amazing Studios sur PlayStation, c'est pour cet été !**

**Snow Racer'98, préparez vos skis pour dévaler les pentes enneigées des massifs montagneux. Peut-être le jeu de l'hiver 98 !**

**Une surprise ce mois-ci avec Bloody Roar à l'honneur. Un jeu de baston entre loup-garous qui ne manque pas de pêche.**

**Des versions longues consacrées à Final Fantasy VII, uniquement. Une solution pour que les dizaines de milliers de joueurs partis à l'aventure ne soient plus bloqués !**

**Feed back** 3
**Abonnement** 101 103
**Le CD de démos** 112
**Petites Annonces** 119

TRAVELLINGS


| | | | |
|---|---|---|---|
| AUTO DESTRUCT | 80 | NBA PRO'98 | 72 |
| BLOODY ROAR | 60 | NHL BREAKAWAY'98 | 84 |
| COOL BOARDERS 2 | 86 | SHADOW MASTER | 82 |
| MARVEL SUPER HEROES | 68 | SKULL MONKEYS | 76 |
| MONOPOLY | 78 | THE CLOCK TOWER | 88 |


© CAPCOM U.S.A., ltd. 1997. ALL RIGHTS RESERVED. MARVEL, MARVEL SUPER HEROES and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc and are used with permission. Copyright ©1997 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computers Entertainment

Photo : Archive Photos

3615 VIRGIN GAMES* Astuces, infos, cadeaux.
08 36 68 94 95*
*2,23 F la minute

RIQUE
6 Janvier 98

LER

AKING OF

ASTINGS

VERSIONS LONGUES

72
84
82
76
88

# TAPE PAS SUR TES POTES !

## Mais tape 3615 VirginGames* et gagne une borne d'arcade MARVEL SUPER HEROES.

Sur PlayStation

**1er prix**

UNE BORNE D'ARCADE
UN JEU ET UNE FIGURINE

**2e au 50e prix**

UN JEU ET UNE FIGURINE

**51e au 100e prix**

UNE FIGURINE
SPIDER-MAN

Photos non contractuelles.

3615 VIRGIN GAMES* Astuces, infos, cadeaux.
08 36 68 94 95*
*2,23 F la minute

CAPCOM
Virgin INTERACTIVE
PlayStation

© CAPCOM U.S.A., Ltd. 1997. ALL RIGHTS RESERVED. MARVEL, MARVEL SUPER HEROES and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc. and are used with permission.
Copyright © 1997 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD.
Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
© PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computers Entertainment.

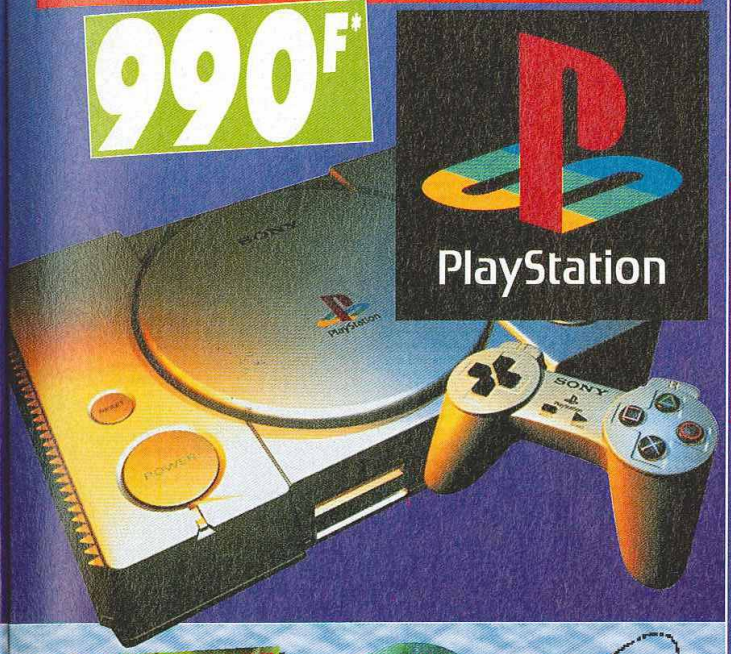
Photo : Archive Photos

REFLEXION PAITE

5 nouveaux Micromania !
ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL
GRATUIT
Le catalogue PlayStation N°8
36 pages couleurs disponible chez Micromania !!
Les TOPS PlayStation sont chez Micromania
Crash Bandicoot 2
Crash est de retour pour notre plus grand plaisir ! Vous pouvez désormais plonger, glisser, grimper et nager dans un univers entièrement en 3D. Cette suite, deux fois plus vaste, se déroule sur 30 niveaux avec plusieurs angles de vue disponibles.
TOP
Les Boucliers de Quetzacoatl
Les Chevaliers de Baphomet II
Dans ce jeu d'aventure en SVGA et au style «dessin animé», vous devrez aider Georges et son amie journaliste Nico. Elle découvre, suite à une enquête, un artefact religieux. Après expertise, ils vont vivre une aventure palpitante : ils voyageront d'Europe en Amérique Centrale...
TOP
Time Crisis
PlayStation
Le plus grand jeu de tir d'arcade arrive sur la PlayStation. Sur 6 niveaux, éliminez tout ce qui bouge ! Grâce au PISTOLET de chez Namco vous aurez vraiment des sensations nouvelles ! Cachez-vous derrière les voitures, les murs, les caisses de bois......
TOP
Tomb Raider II
La belle Lara reprend du service contre une secte mystérieuse, à la recherche de la relique «Dague de Xian». Baladez-vous dans 5 univers subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet. Lara pourra utiliser 2 objets en même temps, conduire des engins, de nouvelles armes, de nouveaux monstres. Les milliers de fans qui la connaissent seront encore plus ébahis devant sa beauté.
TOP
Command & Conquer Alerte Rouge
La référence en matière de jeu de stratégie arrive pour votre console : des missions toujours plus variées, des unités beaucoup plus spécialisées, des scénarios bien plus diversifiés.
TOP
Street Fighter EX plus α
STREET FIGHTER EX + ALPHA est enfin là ! Entièrement réalisé en 3D, les mouvements et les enchaînements, basés sur de la Motion Capture, sont beaucoup plus réalistes. D'une jouabilité à toute épreuve, voici la renaissance d'une saga mythique !
TOP
Moto Racer
Moto Racer débarque sur PlayStation ! Participez à des courses torrides seul ou à 2 sur 10 tracés différents, en cross et sur circuits. Effectuez vos propres figures de styles et wheelings !
TOP
Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 janvier 98
Fighting Force
Oddworld
TOP
de se voir trans
et vous devrez aussi délivrer
des grottes, des forêts,
Micromania
Micromania repre
vos ancien
PlaySta
et Ninten
Voir conditions à la ca
LES

# LA PLAYSTATION +1 manette

**990F***

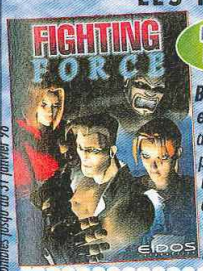



**NOUVEAU SERVICE !**
**Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64**
* Voir conditions à la caisse

**GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX**

# MICROMANIA

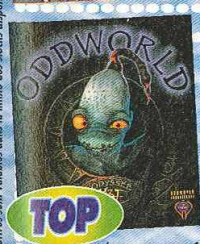
## LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !




**TOP**

*Fighting Force est le jeu qui manquait à votre Console !*

***Beat'm all entièrement en 3D temps réel,*** *vous dirigez 1 des 4 personnages proposés dans un jeu où* ***l'interactivité est poussée à son extrême.*** *À vous de choisir une des fins proposées pour arriver à la victoire !*




**TOP**

*Un jeu de* ***plateforme*** *d'une* ***richesse rare*** *:* ***décors*** *en* ***3D,*** ***graphismes*** *et* ***personnages*** *et surtout l'****atmosphère particulière*** *qui s'en dégage. Vous incarnez* ***ABE,*** *un* ***être étrange*** *qui doit s'échapper de l'endroit où il travaille sous peine de se voir* ***transformer en hamburger,*** *et vous devrez aussi délivrer, avec votre* ***compagnon ELUM,*** *99 de ses congénères dans* ***des grottes, des forêts, des déserts...***

# LES MICROMANIA

**MICROMANIA ITALIE 2** NEW
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2
(À côté de Grand Optical)
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

**MICROMANIA IVRY GRAND CIEL** NEW
Centre ccial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 45 15 12 06

**MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL** NEW
Centre Ccial Cora Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

**MICROMANIA NOYELLES-GODAULT** NEW
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault

**MICROMANIA ROUEN St-SEVER** NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever
Tél. 02 32 18 55 44

**MICROMANIA SAINT-QUENTIN**
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

**MICROMANIA CERGY**
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

**MICROMANIA CRÉTEIL**
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

**MICROMANIA TOULOUSE**
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

**MICROMANIA AVIGNON**
Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

**MICROMANIA MONTPELLIER**
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

**MICROMANIA GRAND-VAR**
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

**MICROMANIA CAP 3000**
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

**MICROMANIA NICE-ÉTOILE**
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

**MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

**MICROMANIA LYON ST-PRIEST**
Galerie Auchan - 69800 Lyon St-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

**MICROMANIA EURALILLE**
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

**MICROMANIA LILLE V2**
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

**MICROMANIA STRASBOURG**
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

*Ouverts tous les dimanches*

**MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

**MICROMANIA BVD DES ITALIENS**
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
LA TÊTE DANS LES NUAGES

**MICROMANIA MONTPARNASSE**
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

**MICROMANIA LA DÉFENSE**
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

**MICROMANIA PARINOR**
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

**MICROMANIA LES ULIS 2**
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

**MICROMANIA ÉVRY 2**
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

**MICROMANIA ROSNY 2**
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

**MICROMANIA LES ARCADES**
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

**MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

**MICROMANIA VÉLIZY 2**
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

**MICROMANIA BELLE ÉPINE**
Centre Ccial Belle Epine - Niveau Bas
94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

**MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE**
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
*OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H*

**3615 MICROMANIA**
**Tout le catalogue des jeux**
(1,29 F. la minute)

**GRATUITE**
**avec le 1er achat !**
**De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !**

* Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

*Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.*

*Tous droits réservés. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.*

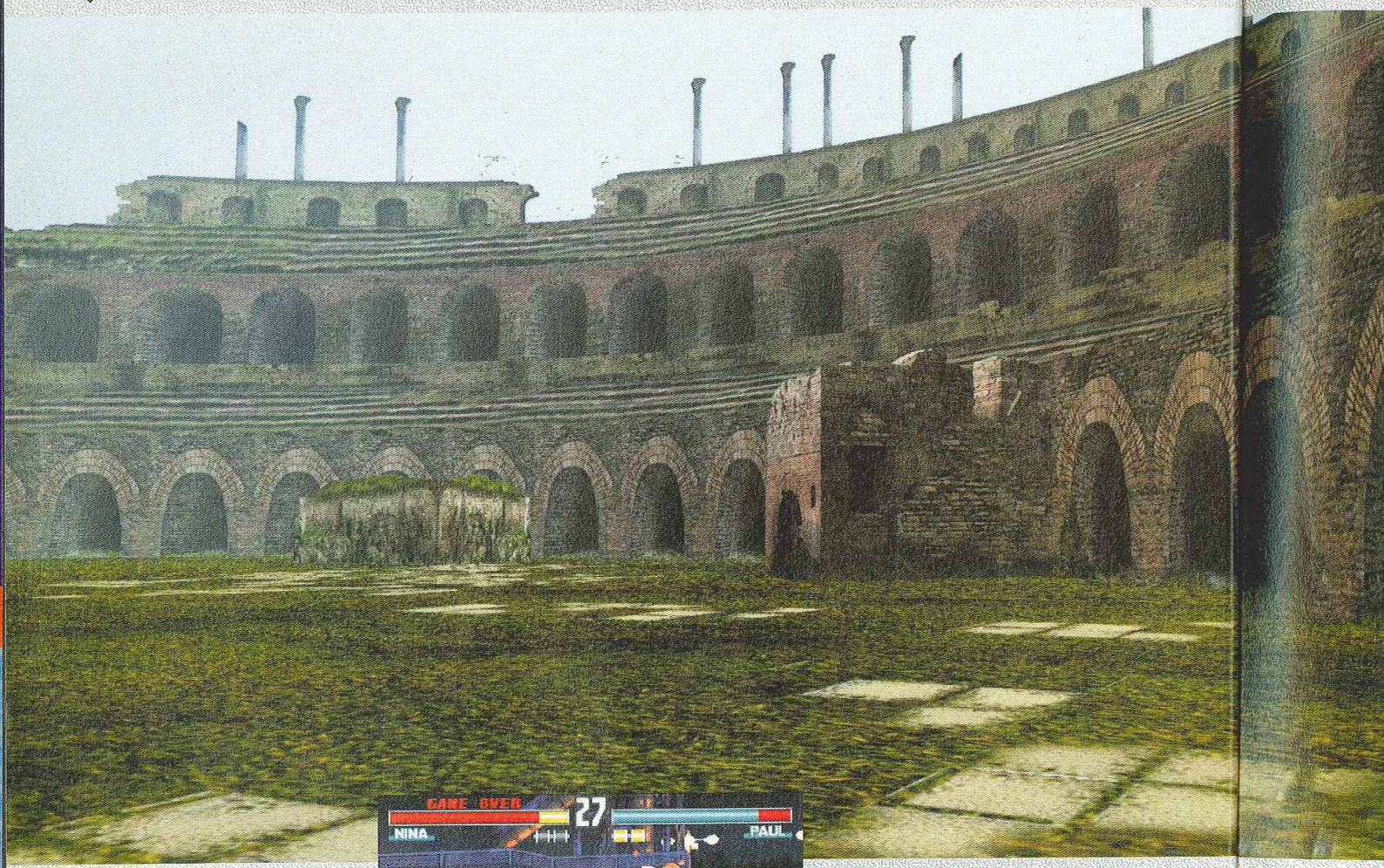
# Tekken 3

## Il arrive...

**Annoncé depuis plus d'un an, Tekken 3 arrive enfin. PlayStation Mag vous livre en exclusivité mondiale les premières images de la version PlayStation du titre. Attention, le jeu n'est toutefois terminé qu'à 30%, ce qui laisse présager du meilleur pour la suite. Il ne nous reste plus qu'à attendre la sortie de ce futur hit, en septembre prochain.**

*Par Jean-François Morissa*

3...



## Attention

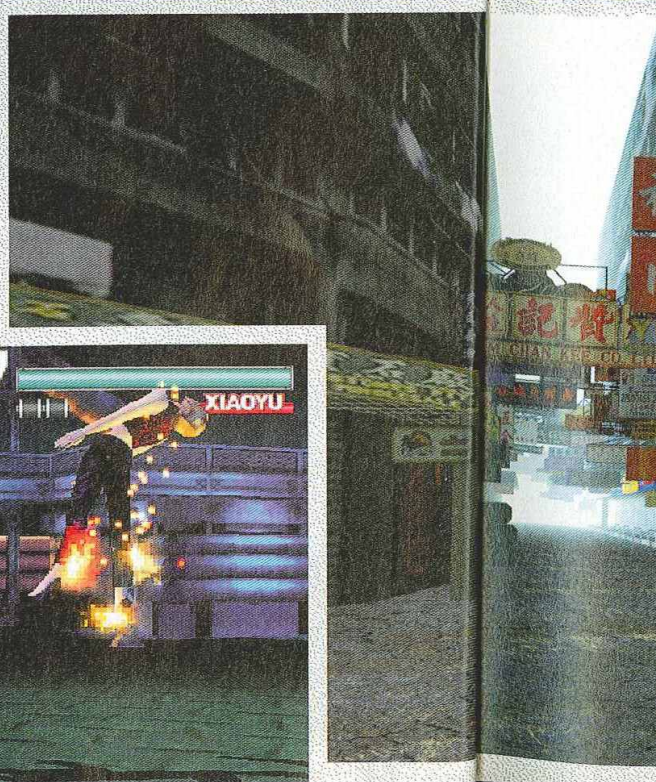
Photos issues d'une version du jeu terminée à 30%

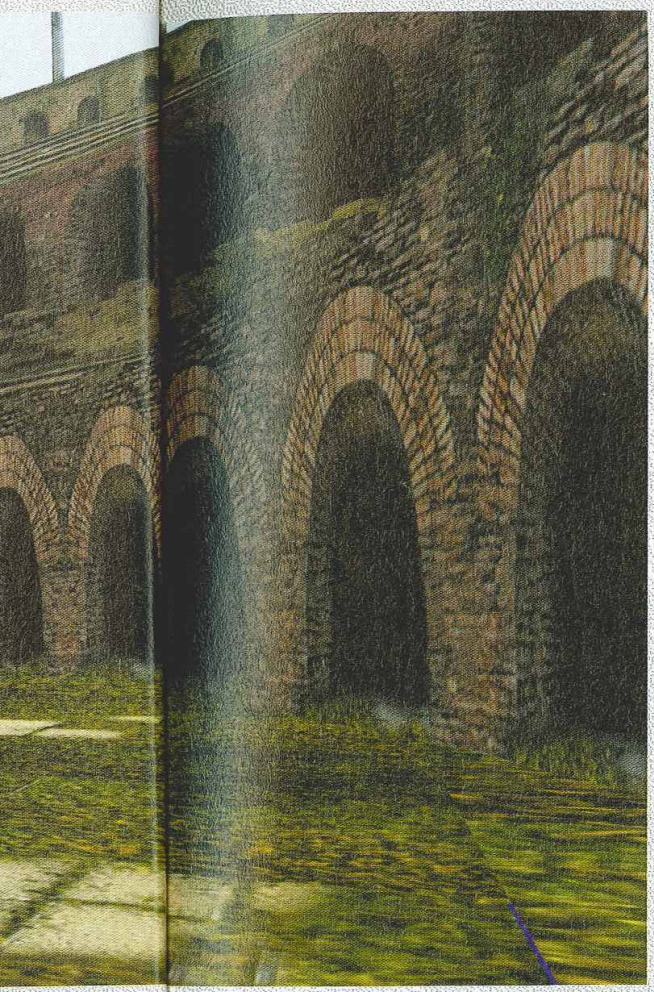
Paul conserve bien évidemment ses coups fétiches.

## Paul Phoenix

A 40 ans, quelques années avant la retraite, Paul apprend que le troisième tournoi du King of the Iron Fist va avoir lieu. Persuadé d'être le meilleur combattant au monde, il ne résiste pas à l'envie d'y participer. 10 ans après le second tournoi, il risque d'avoir du mal, papy !

**Genre :** Combattant à sing-hand
**Nationalité :** Américaine
**Taille / Poids :** 187 cm / 81 kg
**Occupation :** Aucune. Le rêve !
**Hobby :** Les motos
**Aime :**
Les pizzas et sentir l'essence
**Déteste :** Les autoroutes au Japon





Considéré par beaucoup comme le meilleur jeu de combat de la PlayStation aux côtés de Street Fighter Ex + Alpha et Bloody Roar, Tekken constitue aujourd'hui une référence. Alors, lorsque le troisième volet de cette saga épique est en chantier sur PlayStation, toute la question est bien entendu de savoir ce que vaudra la version console par rapport à son homologue en arcade. Une fois encore, préparez-vous à en prendre plein les dents. Autopsie d'un futur hit.

Contrairement à des séries comme Les feux de l'Amour ou Beverly Hills 9021, le scénario n'est certainement pas le point fort des jeux de combat. Mais tout le monde ne peut pas être aussi brillant, aussi stimulant diront certains, qu'une bonne série télévisée made in US. Et puis on le sait, on le dit, les jeux vidéo ne sont pas là pour éduquer. Brenda, Brandon, Dylan, Victor, Nikky et Jack se chargeront de l'affaire, ce qui nous laisse présager des jours heureux, ou en tout cas niaiseux. Cela pour vous introduire au monde de Tekken 3 et à son histoire, qui fait suite (avec une appréciable logique) à celle du précédent épisode.

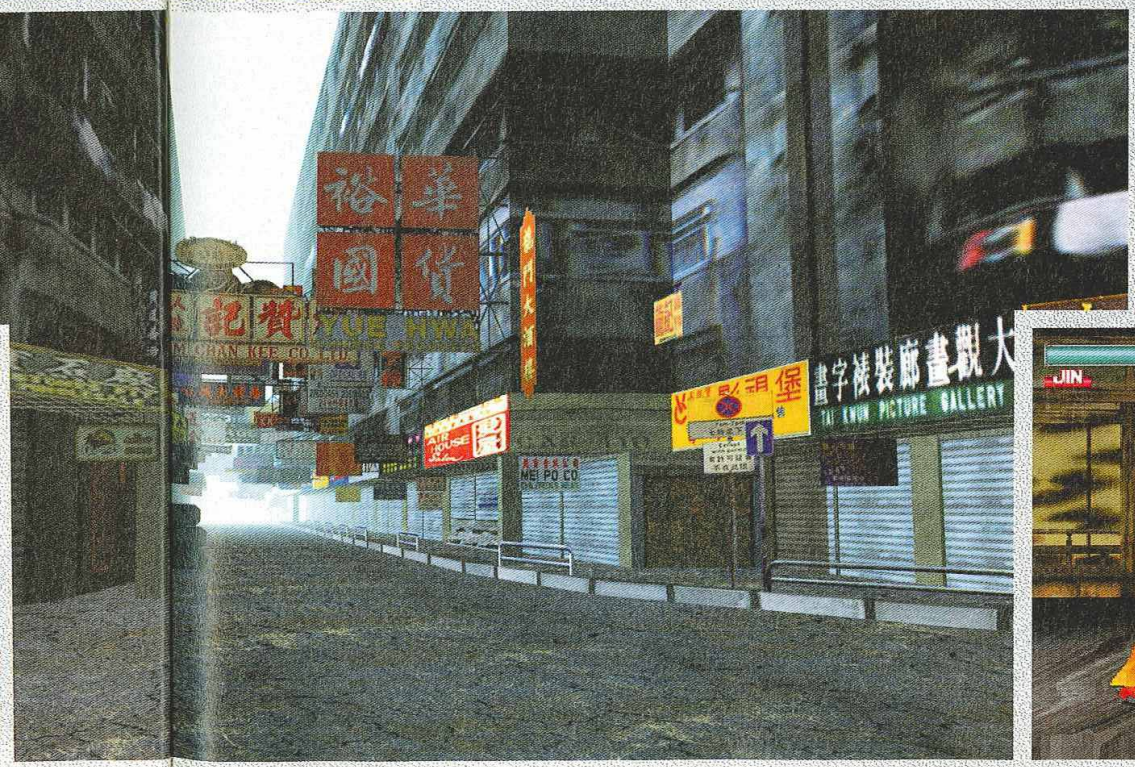
## On prend les mêmes...

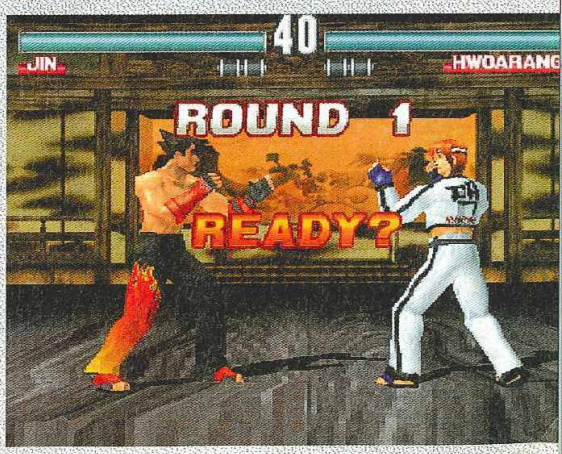
Le duel Heihachi contre Kazuya, le père contre le fils, n'est pas près de s'achever. Après avoir séduit la belle Jun Kazama (Tekken 2), le diabolique Kazuya s'est enfui. De cette union peu ordinaire est né un enfant, Jin, qui très vite marche dans les traces de son père. Jin Kazama (et non Mishima) est un adepte des arts martiaux. Il faut dire qu'il y a de sérieux antécédents dans la famille. Un beau jour, Jun disparaît après avoir affronté le mystérieux "Dieu du Combat" que Jin - comme Heihachi - soupçonne d'être Kazuya. Afin de provoquer cet étrange "dieu des dieux", Heihachi, à qui on ne la fait pas, organise le troisième tournoi du King of the Iron Fist, une super fiesta où tout le monde se met de grands coups dans la tronche. Les amateurs de borne d'arcade retrouveront donc ici un scénario en

### Jin Kazama

Le fils de Kazuya Mishima et de Jun Kazama ! Un sacré cocktail ! Après la mort de sa mère, il rejoint son grand-père Heihachi Mishima dans le seul but de s'entraîner et de vaincre le "Dieu du Combat", probablement son père, soupçonné d'avoir assassiné Jun.

**Genre :** L'éclair fatal
**Nationalité :** Japonaise
**Taille / Poids :** 180 cm / 75 kg
**Occupation :** Pratiquant d'arts martiaux
**Hobby :** Se baigner en forêt
**Rêve :** Les préceptes de sa mère
**Détesté :** Décevoir les autres





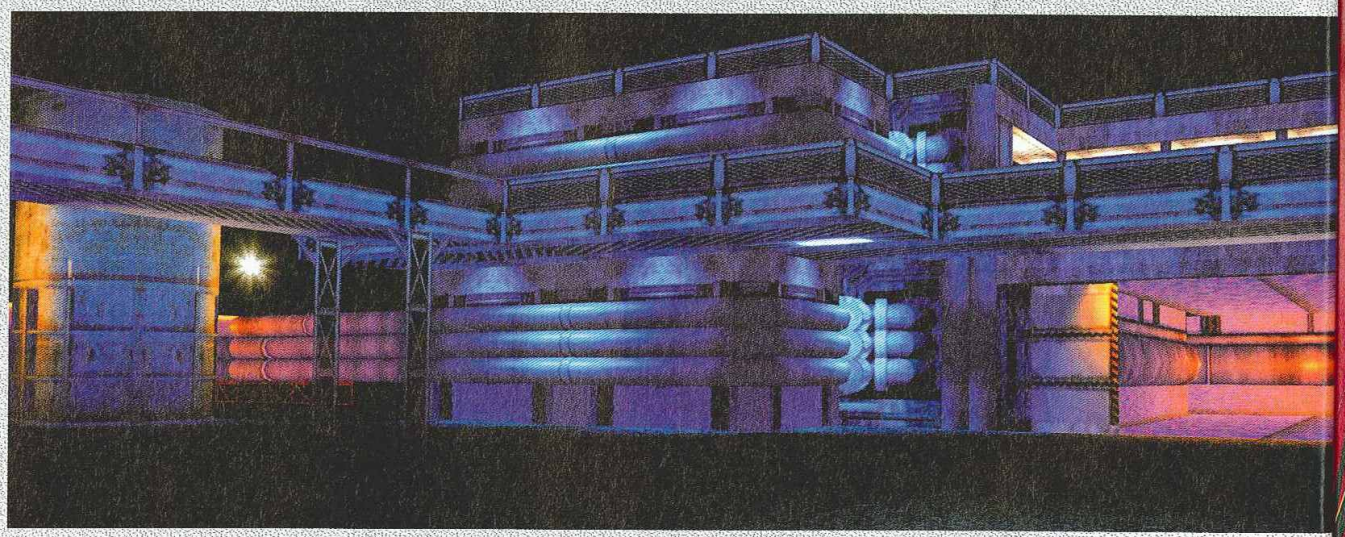
# Le jeu devrait être disponible au mois de septembre.

## Forest Law

Le fils de Marshall Law est un grand ami de Paul Phoenix. Les deux combattants s'entraînent ensemble et Paul, convaincu du fort potentiel du rejeton, l'emmène avec lui lors du troisième tournoi du King of the Iron Fist. Une promenade de santé...

**Genre :** Le dragon flamboyant
**Nationalité :** Américaine
**Taille / Poids :** 177 cm / 66 kg
**Occupation :** Second maître du dojo de son père
**Hobby :** Le shopping (!)
**Aime :** Les cartes de crédit
**Déteste :** Monter avec Paul en moto

Un classique du genre.

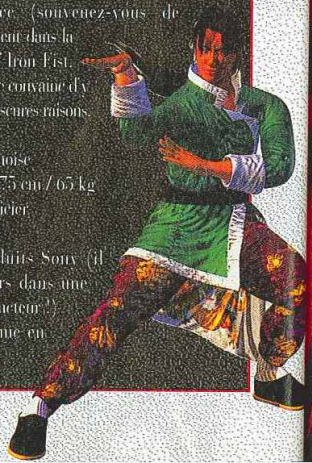


Petit quizz : qu'en a un qui va avoir mal. Qui ?

## Lei Wulong

Sosie de Jacky Chan, Lei Wulong est avant tout un super flic connu on n'en fait plus. Après avoir pourchassé Bruce (souvenez-vous de Tekken 2), Lei revient dans la course du King of Iron Fist. C'est Heihachi qui le convainc d'y participer pour d'obscures raisons.

**Genre :** Super flic
**Nationalité :** Chinoise
**Taille / Poids :** 175 cm / 65 kg
**Occupation :** Policier
**Hobby :** Les films
**Aime :** Les produits Sony (il apparaît d'ailleurs dans une publicité du constructeur !)
**Déteste :** Le crime en général



# Le nouveau Hors-Série de PlayStation MAGAZINE

**Après 2 numéros épuisés ne manquez pas le prochain Hors-Série PlayStation Magazine**

## LE N° 3

## En vente le 16 janvier

**Les solutions complètes de**

- Tomb Raider II
- L'Odyssée d'Abe
- Castlevania
- Les Chevaliers de Baphomet 2
- Bloody Roar
- Crash Bandicoot 2
- Colony Wars
- Duke Nukem 3D... et encore bien d'autres !
- Et tous les secrets inédits de Final Fantasy VII

© Core Design

# Bientôt épuisé !

Eddy et Hwoarang, deux petits nouveaux en face à face.

## Nina Williams

Nina n'a pas changé ! Il faut dire qu'une Nina de 45 ans aurait été un peu moins sexy. Tout le monde ne s'appelle pas Catherine Deneuve. Bref, après avoir été conservée dans la glace, la belle Nina revient pour assassiner Ilu Kazama. On lui souhaite bon courage, le gars n'ayant pas l'air commode.

**Genre :** Assassinat silencieux
**Nationalité :** Irlandaise
**Taille / Poids :** 161 cm / 49 kg
**Occupation :** Tuer Kazama
**Hobby :** Soigner son amnésie
**Aime :** Ne sais plus trop
**Déteste :** Ne sais pas plus trop non plus

## Yoshimitsu

Yoshimitsu travaillait avec le Docteur Boskonotch sur des recherches scientifiques visant à améliorer la vie. Un jour, le docteur, pris d'un accès de folie, lui demande de ramener le sang de Kazuya Mishima afin de ressusciter sa défunte fille. Yoshimitsu accepte avant de finir complètement rouillé à force de ne rien faire.

**Genre :** Ninja de l'espace
**Nationalité :** Aucune
**Taille / Poids :** 178 cm / 63 kg
**Occupation :** Chef du parti Manji
**Hobby :** Regarder des combats de sumo
**Aime :** Les centres de jeu
**Déteste :** Les criminels et les joueurs qui ne savent pas perdre

tout point identique sur PlayStation. On pouvait s'en douter, les seules incertitudes relevent du domaine technique

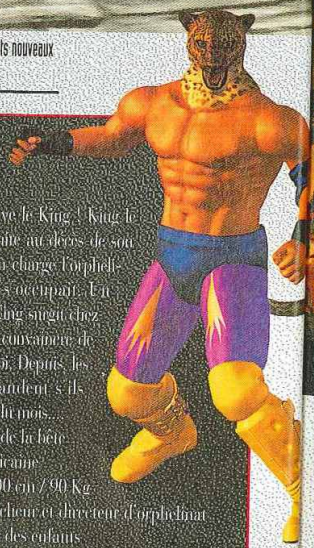
# Avec ou sans carte mémoire?

La PlayStation est-elle oui ou non techniquement capable de supporter une adaptation digne de ce nom de Tekken 3? La question a été une des principales préoccupations des développeurs de chez Namco. On a ainsi parlé d'une cartouche additive de mémoire qui viendrait pallier aux éventuelles faiblesses de la console (en ce qui concerne la Ram, par exemple) par rapport à la carte système 12, qui sert de support au jeu en arcade et qui gère un très grand nombre de polygones à une très grande vitesse. Mais, on le sait aujourd'hui de façon certaine, il n'en sera rien. Tekken 3 tiendra sur un disque unique et ne sera pas accompagné d'un quelconque gadget visant à booster les capacités de la machine. C'est une véritable prouesse de programmation, qui explique aussi le fait que cette version PlayStation se soit faite attendre. Avant le 12 décembre dernier, Namco n'avait jamais fait l'annonce officielle d'une version PlayStation de son hit d'arcade. Mais depuis, Mike Fischer, Directeur du marketing chez Namco (US) a déclaré "Tekken 3 montrera de quoi la PlayStation est réellement capable". On attend de voir pour juger, mais on se doute que pour ce hit en puissance Namco n'a pas vraiment le droit à l'erreur.

# Du pareil au même

Pour Namco, l'enjeu est de taille car l'image de marque de la société se joue sur des titres de ce calibre. Tekken représente, selon l'éditeur, la meilleure vente de jeu de combats de tous les temps. On parle ici évidemment des

## King



King est mort... Vive le King ! King le second a décidé, suite au décès de son père, de prendre en charge l'orphelinat dont celui-ci s'occupait. Un beau jour, Armor King surgit chez lui et parvient à le convaincre de participer au tournoi. Depuis, les orphelins se demandent s'ils mangeront à la fin du mois...

**Genre :** La colère de la bête
**Nationalité :** Mexicaine
**Taille / Poids :** 200 cm / 90 Kg
**Occupation :** Catcheur et directeur d'orphelinat
**Hobby :** S'occuper des enfants
**Aime :** Boire de la bière avec Armor King
**Déteste :** Voir un enfant pleurer

## Ling

La petite jeune
aime les parcs d'
Du coup, elle se
de construire un
gigantesque ! Be
avant l'argent,
menacer pour le
On est fine à 16
met donc de la
gagner le tournoi
**Genre :** Les gra
**Nationalité :** Cl
**Taille / Poids :**
**Occupation :** C
**Hobby :** Les parc
**Aime :** Le canard
**Déteste :** Les m
tout le monde

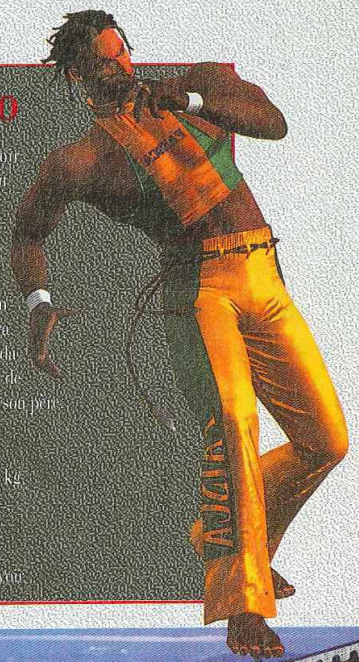
Nina ne perd pas ses bonnes habitudes.

deux épisodes cumulés. Ce troisième épisode, technologiquement plus abouti, devrait ainsi se placer aisément parmi les meilleures ventes de l'année 98. C'est même une certitude selon Jesse Taylor, Directeur du service Recherches et Développements chez Namco (US) : "Les joueurs veulent une adaptation parfaite du hit d'arcade, et ils ne seront pas déçus". Reste maintenant à savoir quand cette version sera disponible... Au Japon comme aux Etats-Unis, on parle du printemps prochain, probablement mars, alors qu'en France, Sony C.E.E. prévoit une sortie pour le mois de septembre prochain. Le temps d'adaptation de la version 60 Mhz aux machines Pal 50 Mhz expliquant en partie ce décalage des sorties. Toutefois, on parle aussi, sans trop y croire car il faut rester lucide, d'une éventuelle sortie mondiale pour le printemps... Quoi qu'il en soit, Tekken 3 est, avec Gran Turismo dont nous vous parlions le mois dernier, Resident Evil 2 et Metal Gear Solid, un des jeux les plus attendus de la PlayStation. En attendant de vous éclater, au sens propre comme au figuré, restent ces premières images de la version PlayStation. L'arcade bientôt à portée de pads...

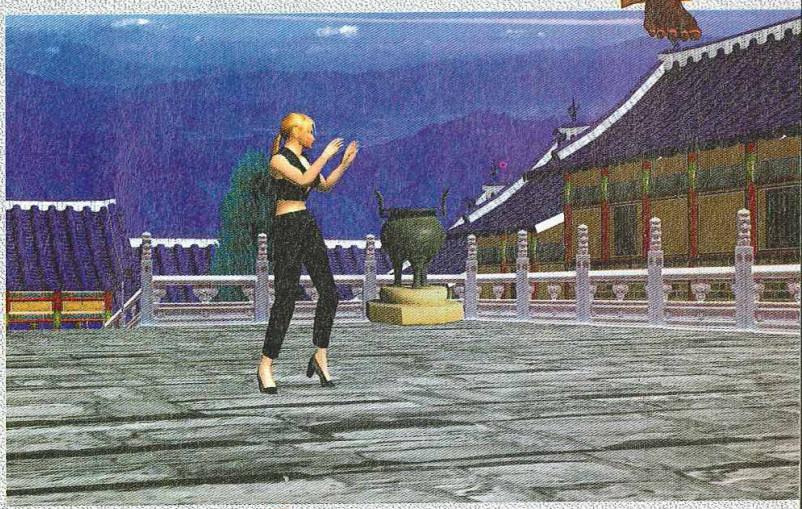
## Eddy Gordo

Jeune Brésilien plein d'espoir, Eddy était aussi le fils d'un riche et honnête quelle association de mots ! industriel. Ce dernier fut un jour assassiné par les narco-trafiquants. Eddy se cacha alors en prison où il apprit la capoeira. Huit ans plus tard, il se décide à participer au tournoi afin de s'entraîner et venger, un jour, son père.

**Genre :** Vengeur
**Nationalité :** Brésilienne
**Taille / Poids :** 168 cm / 57 kg
**Occupation :** Aucune
**Hobby :** La vengeance
**Aime :** Le pouvoir
**Déteste :** Le manque de pouvoir



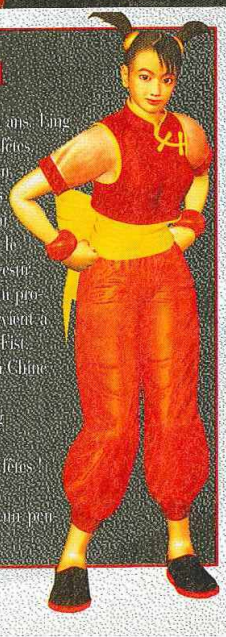
Une scène que l'on verra souvent.



## Ling Xiaoyu

La petite jeunette du jeu ! A 16 ans, Ling aime les parcs d'attractions et les fêtes. Du coup, elle se dit qu'il serait bien de construire un cœur de loisirs gigantesque ! Bon bien, Heihachi avant l'argent, elle décide de le menacer pour le convaincre d'investir. Ouais, fine à 16 ans... Celui-ci lui promet donc de la payer si elle parvient à gagner le tournoi du King of Iron Fist.

**Genre :** Les grands esprits de la Chine
**Nationalité :** Chinoise
**Taille / Poids :** 157 cm / 42 kg
**Occupation :** Collégienne
**Hobby :** Les parcs de loisirs, les fêtes !
**Aime :** Le canard laqué
**Déteste :** Les mafias - connaît un peu tout le monde



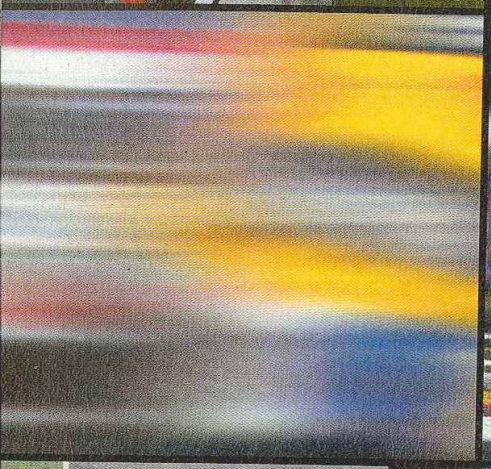
## Hwoaran

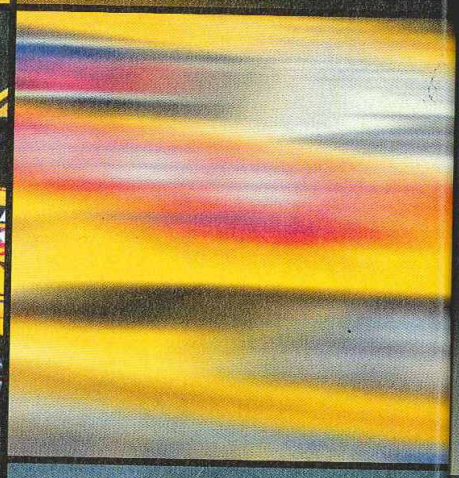
Disciple du dojo de Baek (Tekken 2), Hwoarang est avant tout le leader d'une bande de malfrats. Mais un jour, Kazuya Mishima rend visite à son maître et le tranche. Hop, hop ! a pu Baek. Fou de rage, Hwoarang décide alors de retrouver l'assassin et de venger son maître.

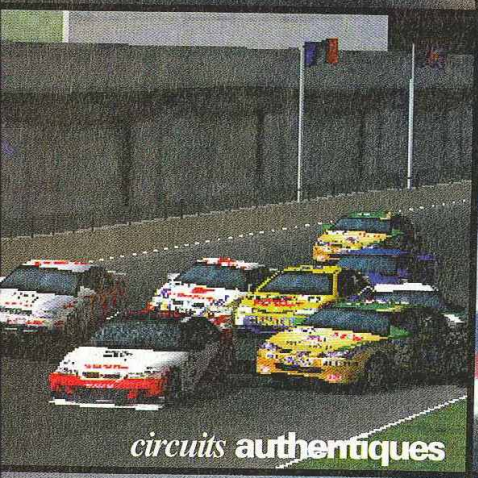
**Genre :** La loi du sang
**Nationalité :** Coréenne
**Taille / Poids :** 181 cm / 68 kg
**Occupation :** Leader d'une bande de malfrats
**Hobby :** Le sport en général
**Aime :** Le rock'n roll
**Déteste :** Le style de Mishima et Jin Kazama

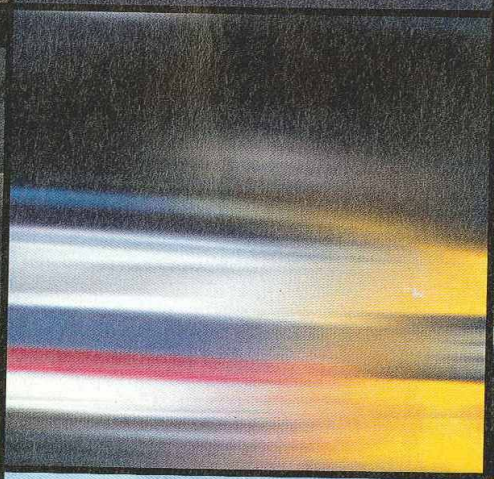
Présentation du match. Electrique !

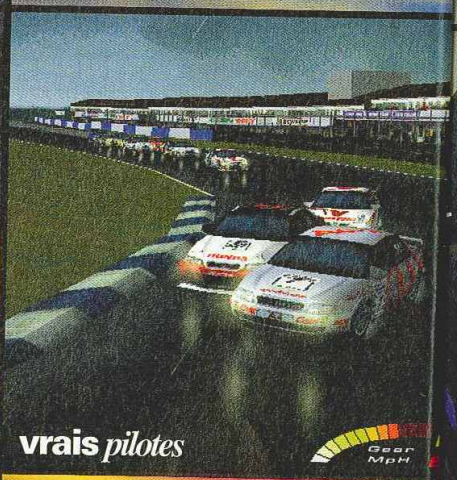
**Editeur : Namco**
**Disponibilité : septembre 98**

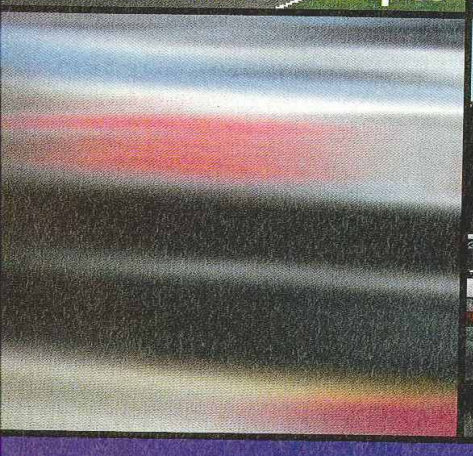


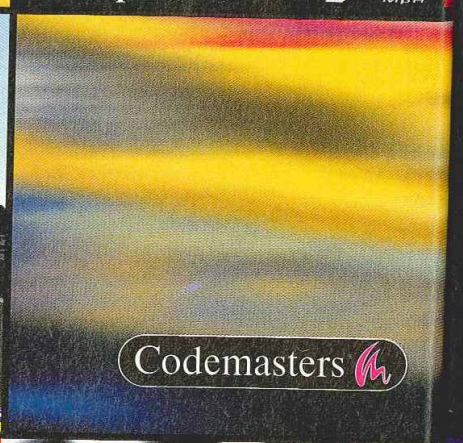








LE JEU OFFICIEL DU RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

TOCA

LE JEU OFFICIEL DU

# TOUTE LA HARGNE DU PILOTAGE

www.touringcar.com

Circuits, voitures et pilotes officiels du Championnat 97

Vue du pilote «dynamique» spectaculaire

Jouable à 2 (8 en réseau sur PC), écran divisé horizontal ou vertical

Collisions spectaculaires avec incidences mécaniques

Météo variable agissant sur la visibilité et la tenue de route

PC CD-ROM Windows 95

PlayStation

Codemasters

LE JEU OFFICIEL DU RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

TOCA

Le château dans le futur : attention aux lasers

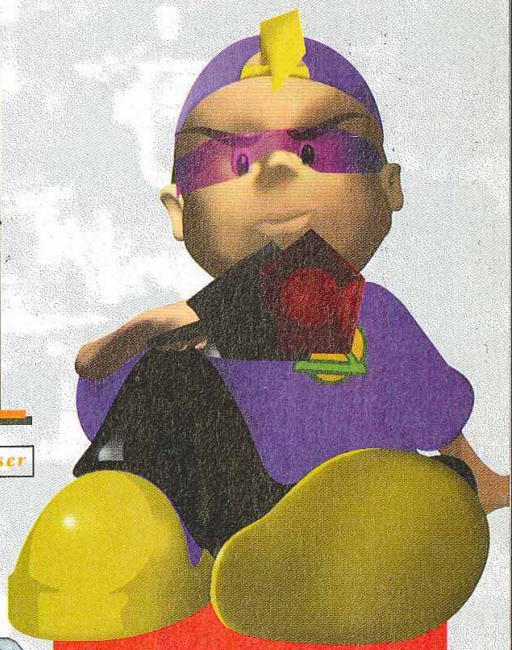
F

Qu
s'es
de

# Rascal

Par Grégory Szriftgiser

## Quand Psygnosis s'essaie au jeu de plates-formes.



La déferlante de Noël et de la fin de l'année ne semble perturber en rien le rythme de l'éditeur anglais, qui se lancera bientôt dans la plate-forme 3D temps réel. Déjà impressionnant techniquement, Rascal suivra-t-il la qualité des hits de Psygnosis?

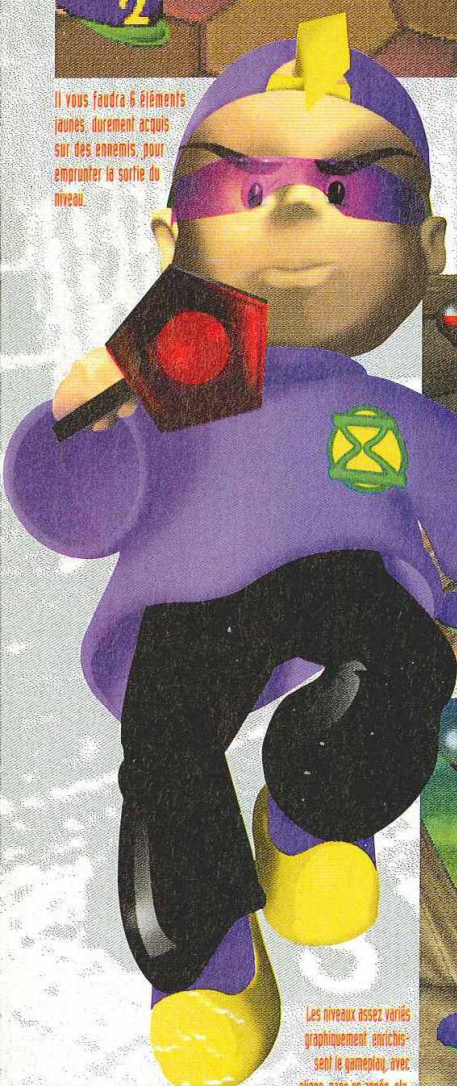
**EDITEUR :** Psygnosis
**DATE DE SORTIE** mars 1998

# Je veux voir mon Papa

Rascal, le héros que vous aurez à guider tout au long de l'aventure, a un père qui est un sacré génie : le professeur Clockwise. Il a inventé une machine à remonter le temps, et alors qu'il s'apprête à y apporter la dernière touche, survient Chronon. Ce démon du temps, en bon grand méchant, kidnappe Papa, qui a à peine le temps de lancer un pistobulle à Fiston avant que le passage temporel ne se referme. C'est ainsi armé que vous vous lancerez à la poursuite de votre argent de poche, espérant bien grâce à cette arme apparemment anodine, envoyer tous ceux qui se mettront en travers de votre route dans une autre dimension.

# Pour s'émerveiller

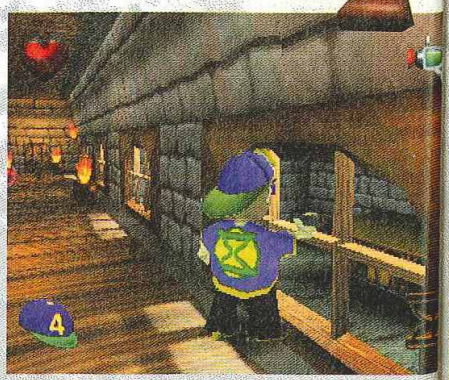
Destiné aux 8-12 ans, Rascal mise sur une réalisation de qualité. L'univers en 3D, dans lequel on peut se déplacer librement, s'étalera sur 18 niveaux répartis en 6 mondes, avec une vitesse d'animation à 50 images / seconde pour 232 000 couleurs simultanément à l'écran ! Des effets de lumière omniprésents, ajoutés à des textures impressionnantes aux reflets métalliques ou transparents, créent une ambiance presque féerique. Les personnages du jeu ont été façonnés par Jim Henson, créateur du Muppet Show, et leur modélisation est efficace, comme la construction des premiers niveaux auxquels nous avons pu jouer. Le soft est encore amené à changer, et il sera ainsi possible d'upgrader votre arme, de faire des mouvements lents comme dans Tomb Raider, etc. Un principe de jeu simple mais efficace : nous verrons lors du test si Rascal tient toutes ses promesses !



Il vous faudra 6 éléments jaunes, durement acquis sur des ennemis, pour emprunter la sortie du niveau.

Prochain titre de Psygnosis, Rascal s'éloigne un peu des habitudes de cet éditeur. Prévu pour des joueurs assez jeunes, Rascal est en effet un pur jeu de plate-forme, ce qui nous change des Destruction Derby, WipEout et autres Colony Wars. Déjà bien finalisé, il dispose de quelques avantages de taille.

Les niveaux assez variés graphiquement enrichissent le gameplay, avec glisse, nage en apnée, etc.

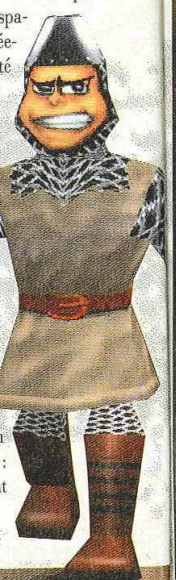


Votre seule et unique arme est ce pistolet à bulles, qui projette les ennemis dans une dimension pa

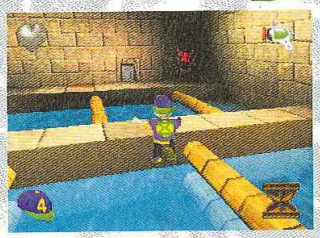
urez à guider tout
un père qui est un
ur Clockwise. Il a
monter le temps, et
ère touche, survient
rand méchant, kid-
ncer un pistobulle à
e se referme. C'est
poursuite de votre
ette arme apparem-
mettront en travers

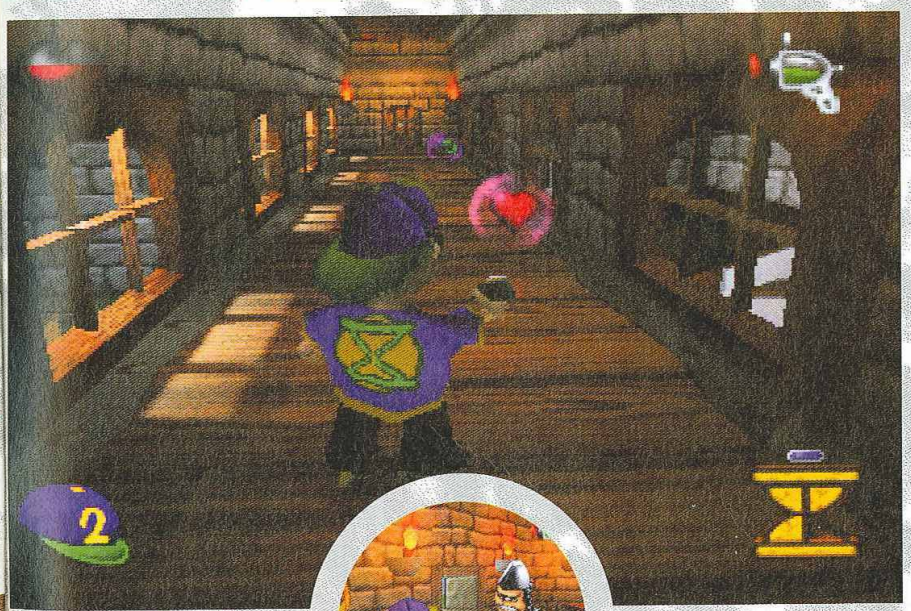
# veiller

al mise sur une réa-
nivers en 3D, dans
cer librement, s'éta-
artis en 6 mondes,
ges / seconde pour
cran ! Des effets de
extures impression-
spa-
ée-
té



ette les ennemis dans une dimension pa





# STARGAMES

10,RUE ASTRID-7600 PERUWELZ(**BELGIQUE**)

**TEL:0032(0)69777166**

OUVERT Du Lundi au Vendredi de 13 h A 19h. LE SAMEDI DE 10h A 19h

Tarif ci-dessous, valable uniquement pour la vente par correspondance.

**JEUX PLAYSTATION-JEUX NEUFS**

| | FRANC FRANCAIS | BELGE |
|---|---|---|
| ACTUA SOCCER 2 | 329 | 1999 |
| ADIDAS powersoccer 2 | 299 | 1799 |
| ALERTE ROUGE | 329 | 1999 |
| APOCALYPSE | 329 | 1999 |
| AIR COMBAT 2 | 299 | 1799 |
| AIR RACE | 309 | 1850 |
| CHEVALIER | 299 | |
| BAPHONET 2 | | 1799 |
| COOL | 325 | |
| BORDER 2 | | 1950 |
| COLONY WARS | 329 | 1999 |
| COURIER CRISIS | 309 | 1850 |
| CRITICAL DEPTH | 329 | 1999 |
| CRASH | 299 | |
| BANDICOOT 2 | | 1799 |
| CROC | 319 | 1899 |
| DEVIL DECEPTION | 290 | 1750 |
| DISCWORLD II | 329 | 1999 |
| DBZ FINAL BOUT | 299 | 1799 |
| DUKE NUKEM 3D | 329 | 1999 |
| DYNASTYWARRIOR | 309 | 1850 |
| ELRIC | 329 | 1999 |
| EVERYBODY GOLF | 329 | 1999 |
| FELONY 11-79 | 329 | 1999 |
| FIFA 98 | 309 | 1850 |
| FINAL FANTASY 7 | 329 | 1999 |
| FIGHTER IMPACT | 329 | 1999 |
| FIGHTING FORCE | 309 | 1850 |
| FORMULA KARTS | 329 | 1999 |
| FORMULA ONE 97 | 329 | 1999 |
| G-POLICE | 329 | 1999 |
| GRANDTHREFAUTO | 329 | 1999 |
| HERC'ADVENTURE | 329 | 1999 |
| HERCULES | 299 | 1799 |
| ISSS PRO | 329 | 1999 |
| JERSEY EVIL | 329 | 1999 |
| JUDGE DREDD | 329 | 1999 |
| KART INDY CAR | 269 | 1599 |
| KING OF FIGHT. 96 | 329 | 1999 |
| LUCKY LUKE | 299 | 1799 |
| MAGELAYER | 329 | 1999 |
| MDK | 339 | 2049 |
| MARVEL HERO | 325 | 1950 |
| MONOPOLY | 325 | 1950 |
| MORTALKOMBAT | 329 | |
| MYTHOLOGY | | 1999 |
| MOTO RACER | 319 | 1899 |
| NAMCO MUSEUM V.5 | 269 | 1599 |
| NASCAR 98 | 309 | 1850 |
| NBA LIVE 98 | 309 | 1850 |
| NHL 98 | 309 | 1850 |
| NIGHTMARE | 299 | |
| CREATURE | | 1799 |
| NUCLEAR STRIKE | 319 | 1899 |
| ODDWORLD | 329 | 1999 |
| PEAK PERFORMANCE | 325 | 1950 |
| PGA TOUR 98 | 309 | 1850 |
| POWERBOATRACING | 329 | 1999 |
| QUAKE | 329 | 1999 |
| RAPID RACER | 299 | 1799 |
| RASCAL | 329 | 1999 |
| RIVEN | 329 | 1999 |
| RESIDENT EVIL | 325 | |
| DIRECTOR CUP | | 1950 |
| RISK | 325 | 1950 |
| ROCKNROLL RACING2 | 329 | 1999 |
| SANFRANCISCO RUSH | 329 | 1999 |
| SHADOW MASTER | 290 | 1750 |
| SPICE WORLD | 290 | 1750 |
| STAR TREK ACADEMY | 329 | 1999 |
| STREETFIGHT.EX+ | 329 | 1999 |
| SUPERPANG COLLECT. | 329 | 1999 |
| TEST DRIVE 4 | 309 | 1850 |
| TETRIS | 325 | 1950 |
| TIME CRISIS+GUN | 499 | 2999 |
| TOMB | 309 | |
| RAIDER 2 | | 1850 |
| TOSHINDEN 3 | 299 | 1799 |
| TOTAL DRIVING | 329 | 1999 |
| TOURING | 329 | |
| CAR | | 1999 |
| V-RALLY | 319 | 1899 |
| WARHAMER 2 | 329 | 1999 |
| Z | 309 | 1850 |

PROMO...PROMO...PROMO...PROMO...PROMO...PROMO...PROMO...PROMO...

| | | |
|---|---|---|
| ACTUA SOC. EDITION | 169 | 999 |
| AIR COMBAT | 149 | 899 |
| ALIEN TRILOGY | 149 | 899 |
| BATTLE SPORT | 169 | 999 |
| BUST A MOVE 2 | 149 | 899 |
| CRUSADER NO REM. | 169 | 999 |
| DARKLIGHTCONFLIC | 169 | 999 |
| DESTRUCTION DERBY | 149 | 899 |
| EARTHWORM JIM 2 | 169 | 999 |
| FADE TO BLACK | 149 | 899 |
| GRID RUNNER | 169 | 999 |
| MACHINE HUNTER | 225 | 1350 |
| PERFECT WEAPON | 169 | 999 |
| PANDEMONIUM 2 | 275 | 1650 |
| RAYMAN | 149 | 899 |
| RIDGE RACER | 149 | 899 |
| STAR GLADIATOR | 169 | 999 |
| TEKKEN | 149 | 899 |
| TEST DRIVE OFFROAD | 169 | 999 |
| TOMB RAIDER | 249 | 1499 |
| TOSHINDEN | 149 | 899 |
| TRACK AND FIELD | 169 | 999 |
| TRUE PINBALL | 149 | 899 |
| WIPE OUT | 149 | 899 |
| WORMS | 149 | 899 |
| PAD COLOR EDGE | 99 | 599 |
| PAD COMMANDER | 89 | 549 |

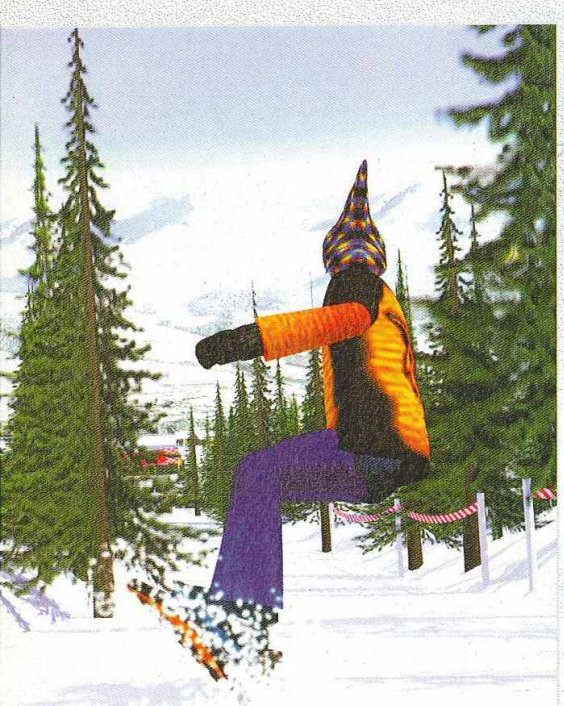
BON DE COMMANDE A RETOURNER A STARGAMES 10, rue ASTRID
7600 PERUWELZ(BELGIQUE)

| TITRES | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| FRAIS DE PORT(PAR 2 JEU+25FF OU 150FB..... CONSOLE 60FF OU 360FB) CONTRE REMBOURSEMENT: FRAIS DE PORT+50FF OU 300FB | |
| TOTAL | |

NOM:.....
PRENOM:.....
ADRESSE:.....
.....
VILLE:.....
Code postal:.....
PAYS:.....
TEL:.....
PAIEMENT:
☐ PAR CHEQUE
☐ CONTRE REMBOUSEMENT

TOUS NOS PRIX SONT VALABLES UNIQUEMENT EN VENTE PAR CORESPONDANCE ET DANS LA LIMITES DES STOCKS DISPONIBLES

PSM 01/98



# SnowB
# L'AlpineRa

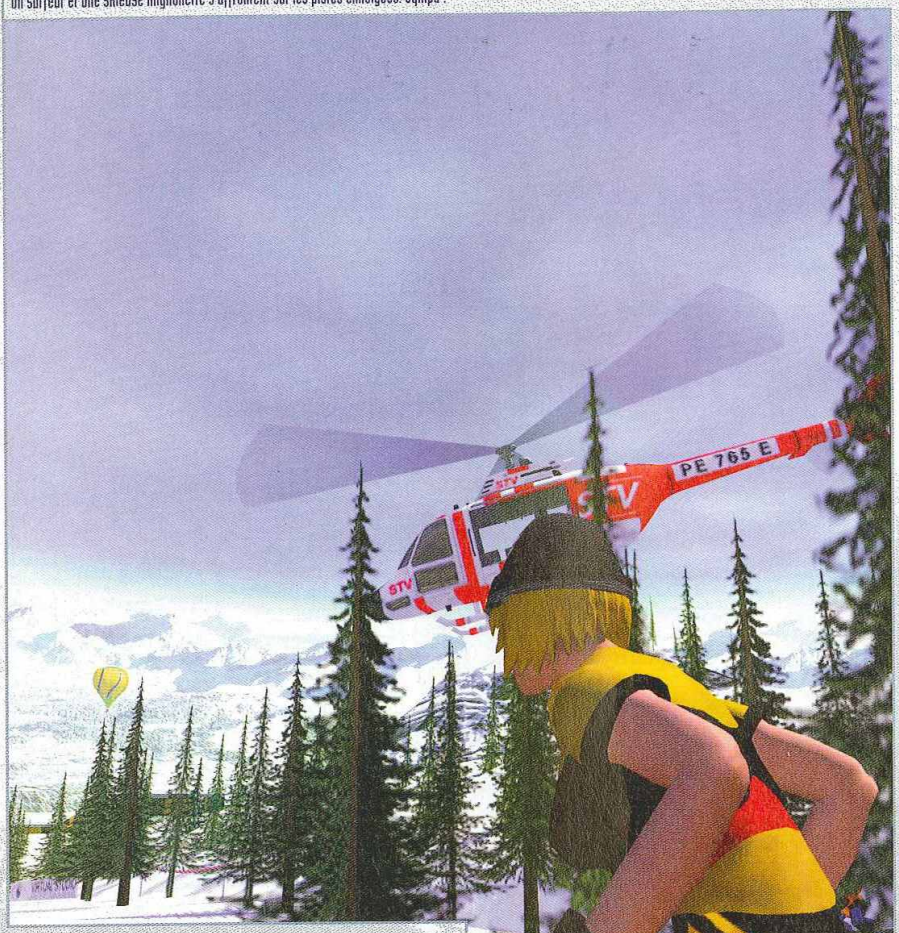
# w Break

## ne Racer français

Par **Benjamin Janssens**

**Le ski sur console deviendrait-il peu à peu une spécialité française? Après PAM (Power & Magic) et son Snow Racer 98, c'est au tour de Vitual Studio dont le QG est à Gennevilliers, en banlieue parisienne, de s'essayer au genre avec Snow Break. Ses développeurs le qualifiant d'Alpine Racer français et de WipEout sur la neige, nous avons voulu en savoir plus...**

Le jeu s'ouvre sur une séquence en images de synthèse ! Un surfeur et une skieuse mignonette s'affrontent sur les pistes enneigées. Sympa !



Snow Break propose des pistes au design et à la topographie excessivement variés.

franc succès remporté par ce soft original, Atari vint nous voir pour nous convaincre d'en faire une conversion pour la Jaguar. En 1995, les consoles nouvelle génération pointant le bout du nez, nous ne pouvions pas nous arrêter en si bon chemin... En tant que studio de développement, nous avons donc démarché un grand nombre d'éditeurs en Europe et aux Etats-Unis avant de décider d'aller voir les Japonais. Pourquoi avons-nous signé avec Atlus? Parce qu'il faut souvent six mois avant qu'un éditeur occidental donne son accord clair et définitif pour développer un jeu. Nous souhaitions réaliser un produit dans la lignée d'Alpine Racer de Namco, qui paraîtrait au moment des jeux olympiques de Nagano, aussi ne pouvions-nous attendre aussi longtemps. Nous avons donc convaincu Atlus - et d'autres grands éditeurs nippons - de travailler avec nous."

## Premier dans le slalom

Dans les grandes lignes, Snow Break est un jeu de type arcade qui comprend six pistes plus pentues les unes que les autres et cinq skieurs chevronnés. Enfin, quand on dit "six" et "cinq", il faut y mettre un bémol, car le joueur ne débute pas un championnat en ayant autant de choix. Seul au sommet de la montagne (quand te reverrai-je, pays merveilleux???), il commence par opter pour un skieur ou un surfer parmi quatre zozos fringués top mode. "A la demande d'Atlus, nous avons dessiné des personnages "branchouilles", dans le vent, confie Nathalie. En clair, Snow Break devait être proche de Cool Boarders dans l'esprit..." Message reçu. Du coup, les deux sur-

Une arrivée en fanfare sur le toit du monde.

Snow Break n'est pas un jeu comme les autres pour de multiples raisons. Si nous parlons bel et bien d'un titre 100 % français, il faut savoir qu'il a été développé dans un premier temps pour le marché japonais. De fait, sans l'accord d'Atlus, éditeur nippon de renom, Snow Break n'aurait jamais vu le jour. Comment cela s'explique-t-il? Selon Nathalie, charmante et dévouée vice-présidente de Virtual Studio pour les ventes, "il faut remonter plus de trois années en arrière pour comprendre. A l'époque, nous ne nous appelions pas Virtual Studio, mais Loriciel. L'une de nos équipes était parvenue à concevoir un jeu de ski sur console 16 bits intitulé Val d'Isère. Devant le

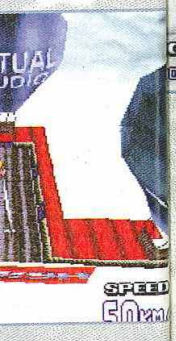
Les pistes ont bien

Attention au dépa
accompagnent da

ginal, Atari vint nous
ne conversion pour la
e génération pointant
nous arrêter en si bon
ppement, nous avons
diteurs en Europe et
ler voir les Japonais.
? Parce qu'il faut sou-
ccidental donne son
oer un jeu. Nous sou-
née d'Alpine Racer de
s jeux olympiques de
ndre aussi longtemps.
t d'autres grands édi-
."

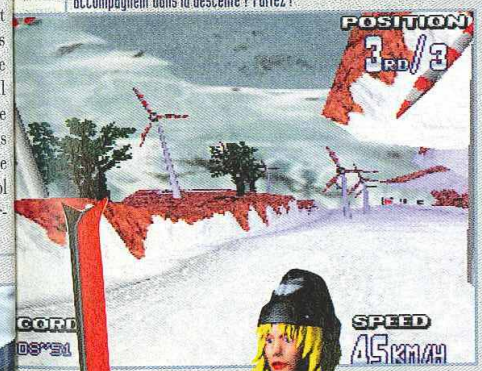
om

Snow Break est un jeu
mprend six pistes plus
es autres et cinq skieurs
quand on dit "six" et
le joueur ne débute pas
oix. Seul au sommet de
ays merveilleux???), il
un surfer parmi quatre
nde d'Atlus, nous avons
es", dans le vent, confie
nit être proche de Cool
. Du coup, les deux sur-



Les pistes ont bien entendu été conçues en trois dimensions. En voici un petit aperçu.

Attention au départ ! Prêt à tout pour battre les deux zozos qui vous accompagnent dans la descente ? Partez !




fers ont des looks "sauvages", du lutin des neiges affublé d'un bonnet from outer space au balèze habillé du tailleur de Bill Clinton (on dirait un drapeau américain sur pattes). Le cinquième héros de cette histoire de glisse, professionnel de la trottinette des neiges, n'apparaît qu'en fin de championnat. Et quel championnat ! Pour voir tout du jeu, il faut impérativement arriver premier en mode médium. Pour ce faire, il suffit de cumuler les points en battant deux adversaires (qui peuvent à l'occasion vous faire chuter) sur quatre pistes. Vainqueur, une cinquième piste (de nuit) s'ouvre. Pour accéder à la sixième et dernière piste, appelée "extrême", pas de mystère : il faut de nouveau mettre le pied sur la première marche du podium, mais en mode hard cette fois. Bon courage, les amis !" Il ne faut pas se décourager, affirme DJ, testeur en chef chez Virtual Studio. Etre patient, avoir de bons réflexes, sauter aux bons moments, incarner un personnage qui descend vite et bien et abuser des boutons L et R du paddle - pour les "méga-turn"... Voilà tout ce dont vous avez besoin !" Et le planter de bâton, ça sert aussi?

# La french touch a encore frappé

Fort de son expérience en la matière, Virtual Studio (qui n'a pourtant bénéficié que de dix mois pour développer Snow Break) s'en sort avec les honneurs. Outre l'impression de vitesse (surtout en vue subjective), le fun et le challenge, et c'est sans conteste le plus important, sont également présents. Malgré quelques bugs d'affichage, un mode deux joueurs en écran splitté inexistant et un jeu qui aurait gagné en qualité si certains éléments du décor (comme les éoliennes de la troisième descente...) étaient mobiles, Snow Break devrait rivaliser avec Snow Racer 98. "Nous nous sommes beaucoup inspirés d'Alpine Racer - que Namco refuse d'adapter sur PlayStation - pour élaborer le jeu", résume Nathalie. Alpine Racer s'étant imposé comme référence dans le domaine des jeux de ski, espérons que Snow Break - et Snow Break 2, pourquoi pas - suive cet exemple.

L'un des skieurs est en fait une skieuse. Avis aux "amateuses !"


DICTON DU MOIS : AU NOUVEL AN WOLFGAMES AIGUISE SES DENTS.

AMI DE TOI
9, rue du Travet
81500 LABASTIDE ST GEORGES
05 63 58 39 54

Nos jeux sont neufs et en version française

D'autres jeux sont disponibles sur simple appel !
Heures d'appel : 12h à 21h - Du Lundi au Samedi
Commandez par Téléphone
Livraison Rapide

PLAYSTATION

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACE COMBAT 2 | 329F | MOTORACER | 339F |
| ACTUA GOLF 2 | 339F | NASCAR 98 | 359F |
| ACTUA SOCCER 2 | 319F | NEED FOR SPEED 2 | 209F |
| AGENT AMSTRONG | 299F | NBA 98 | 359F |
| ALERTE ROUGE | 339F | NHL 98 | 349F |
| AUTO DESTRUCT | 359F | NHL BREAK AWAY 98 | 335F |
| BLAM ! MACHINE HEAD | 269F | NIGHTMARE CREATURES | Tél. |
| BROKEN SWORD 2 | 319F | NUCLEAR STRIKE | 349F |
| BUG RIDERS | Tél. | ODD WORLD | 359F |
| BUST A MOVE 3 | 249F | OVERBOARD | 325F |
| CART INDY CAR | 299F | PANDEMONIUM 2 | 329F |
| CASTLEVANIA | 349F | PARAPPA THE RAPPER | 289F |
| COLONY WARS | 359F | PERFECT WEAPON | 299F |
| COURIER CRISIS | 349F | PGA TOUR 98 | 359F |
| CRASH BANDIT COOT 2 | 339F | POWER SOCCER 2 | 309F |
| CRITICAL DEPTH | Tél. | RAMPAGE WORLD TOUR | Tél. |
| CROC | 359F | RAPID RACER | 325F |
| DEATH TRAP DUNGEON | Tél. | RELOADED | 209F |
| DESCENT 2 | 249F | RESIDENT EVIL DIR. CUT | 299F |
| DISC WORLD 2 | 299F | RIOT | 299F |
| DISNEYS HERCULE | 315F | RISK | 299F |
| DUKE NUKEM 3D | 339F | ROCK'N ROLL RACING 2 | Tél. |
| EVERYBODY'S GOLF | Tél. | ROSCO MC QUEEN | 319F |
| EXPLOSIVE RACING | 339F | SAN FRANCISCO RUSH | Tél. |
| FANTASTIC 4 | 299F | SHADOW MASTER | 329F |
| FIFA 98 | 349F | SKELETON WARRIORS | 199F |
| FIGHTERS IMPACT | Tél. | SKULL MONKEYS | Tél. |
| FIGHTING FORCE | 339F | SOUL BLADE | 349F |
| FINAL FANTASY 7 | 359F | SPICE WORLD | Tél. |
| FORMULA KART | 335F | SPOT GOES TO HOLLYWOOD | 269F |
| FORMULA ONE 97 | 359F | STAR GLADIATOR | 239F |
| FROGGERS | 339F | STREET FIGHTER EX+ | 345F |
| G POLICE | 325F | SUPER PUZZLE FIGHTER 2 | 299F |
| GRID RUN | 249F | SUPER SONIC RACER 2 | Tél. |
| GTA | 339F | SYNDICATE WARS | 355F |
| HEAVENS GATE | 349F | SWAGMAN | 349F |
| HERC'S ADVENTURE | 349F | TENNIS ARENA | 349F |
| HEXEN | 299F | TESTDRIVE 4 | 349F |
| ISS PRO | 339F | TETRIS PLUS | 299F |
| JERSEY DEVIL | Tél. | THEME HOSPITAL | 359F |
| JUDGE DREDD | 325F | TIME CRISIS + GUNCON | 509F |
| JONAH LOMU | 369F | TOKYO HIGHWAY BATTLE | 329F |
| KURUSHI | 299F | TOMB RAIDER 2 | 359F |
| LAST REPORT | 359F | TOMB RAIDER PLATINUM | 249F |
| LBA | 349F | TOSHIDEN 3 | 329F |
| LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2 | 315F | TOTAL DRIVING | 349F |
| LOST WORLD | 359F | TRACK ND FIELD PATINUM | 199F |
| M6 TURBO RACING | 359F | TRANSPORT TYCOON | 339F |
| MACHINE HUNTER | 229F | TUNNEL B1 | 299F |
| MADDEN 98 | 359F | V RALLY | 339F |
| MAGIC THE GATHERING | 335F | VANDAL HEART | 299F |
| MARVEL SUPER HEROES | 339F | WARCRAFT 2 | 359F |
| MAXIMUM FORCE | Tél. | WARGODS | 329F |
| MDK | 335F | WORLD LEAGUE BASKET | 339F |
| MONOPOLY | 299F | Z | 309F |
| MONSTER TRUCKS | 369F | | |

Des jeux PC sont disponibles
NOUS CONSULTER

BON DE COMMANDE
à renvoyer à WOLFGAMES
9, rue du Travet - 81500 Labastide St Georges
Tél. : 05 63 58 39 54

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
C.P. : ..... Ville : ..... Tél. (facultatif) : .....

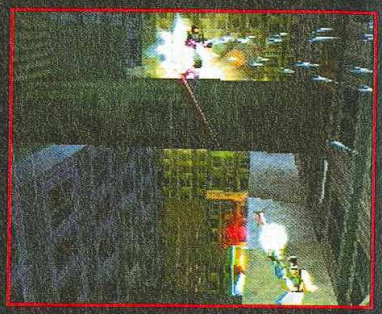
| Jeux | Console Utilisée | Prix |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| Total à payer (+frais de port 25frs Colissimo) | | |

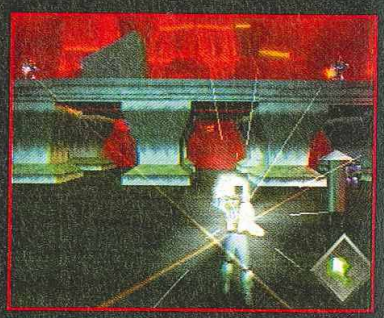
-Signature (Des parents pour les mineurs)

Mode de paiement
☐ Chèque bancaire à l'orde de Wolf-Games ☐ Contre remboursement + 41Frs
☐ Carte Bancaire n° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
DATE D'EXPIRATION ☐☐ ☐☐

Conformément à la loi informatique et liberté n°78 - 17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.
Les prix sont en TTC. Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles - SELEU Commodities 05.62.62.75.56

ONE MAN. ONE SOLUTION. ONE STATE OF MIND.*
*UN HOMME. UNE SOLUTION. UN ETAT D'ESPRIT.





**Coming Soon***

*BIENTÔT DISPONIBLE

ASC GAMES™

http://www.ascgames.com

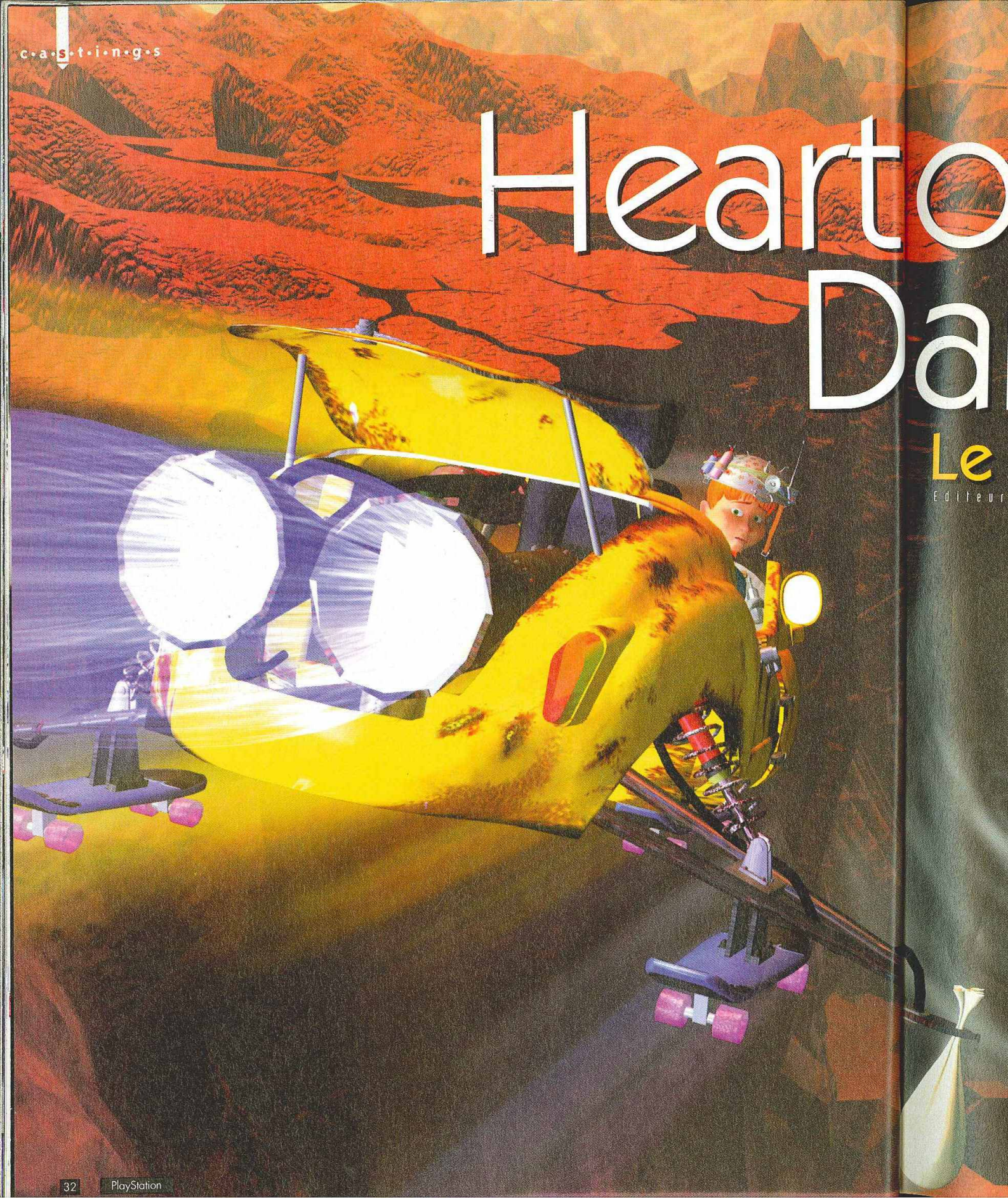
Co-Developed by

VISUAL CONCEPTS™

ONE™ and ASC Games™ are trademarks of American Softworks Corporation.
NE™ is co-developed by Visual Concepts. ©1997 American Softworks Corporation.
©1995 PEC Limited Partnership. PlayStation and the PlayStation logos are
trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark
of the Interactive Digital Software Association. All rights reserved.

TEEN T AGES 13+ CONTENT RATED BY ESRB

PlayStation™



# Hearto
# Da

Le

Editeur

# rt of Darkness

## Le bout du tunnel

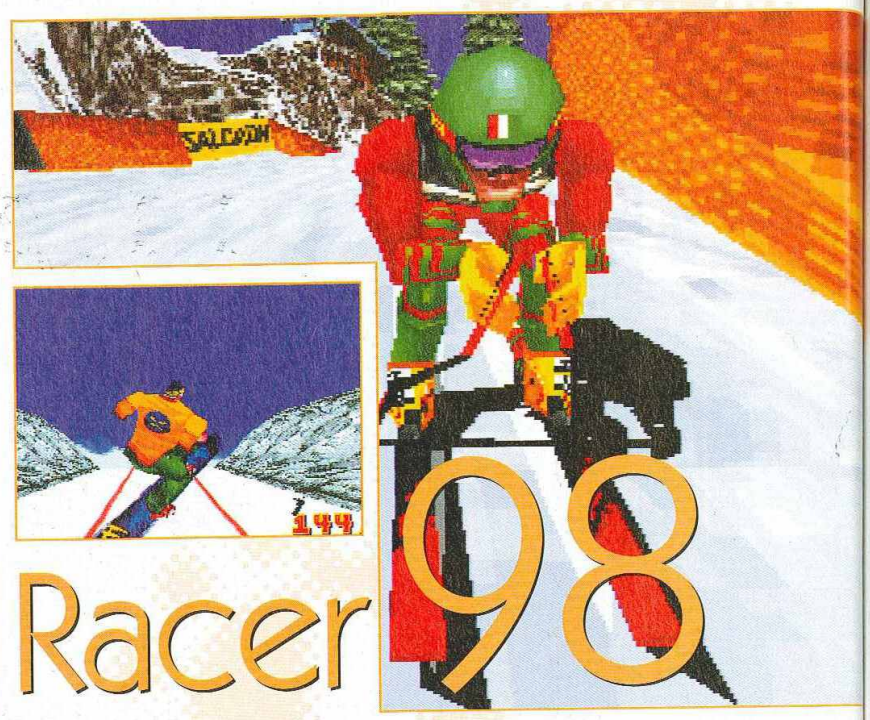
Editeur : Infogrames - Sortie prévue : juin 1998

Heart of Darkness.
Le titre évoque le souvenir d'un jeu de plate-forme révolutionnaire dont la sortie, toujours imminente, fut sans cesse repoussée. C'était il y a près de trois ans. On parlait alors uniquement d'une version PC, la jeune et talentueuse équipe française d'Amazing Studios se retenant d'émettre des idées sur une hypothétique version PlayStation. Sega, conscient du fort potentiel du produit avait même, à coup de millions, signé l'exclusivité du soft pour sa console. En pure perte semble-t-il aujourd'hui. Pourtant, objet de toutes les attentions, Heart of Darkness ne sortait pas. On entendait d'ailleurs ici ou là que le projet était abandonné et que le jeu, si fantastique soit-il, ne verrait en fin de compte jamais le jour. Pourtant, il y a quelques semaines, coup de théâtre! La société Infogrames (V-Rally) rachète à Virgin Interactive le contrat d'édition du produit. Dans la foulée, le géant français annonce la sortie simultanée des versions PC et PlayStation du jeu pour l'été, probablement au mois de juin prochain. La question que l'on est alors en droit de se poser est la suivante : après toutes ces années et les dizaines de jeux parus depuis, Heart of Darkness sera-t-il toujours à la hauteur de ses promesses? Réponse très bientôt dans PlayStation Magazine.

Par Grégory Szriftgiser

**En attendant la vague des jeux de foot, nous aurons de quoi faire avec celle des jeux de glisse, pour cause d'hiver et de J.O. Snow Racer 98 arrive, avec son lot de promesses.**

# Snow Racer 98



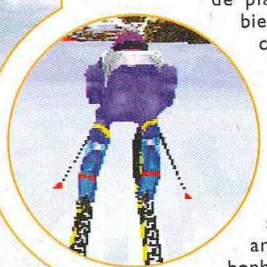

Editeur : Océan - Disponible en février 1998

Le choix de la planche a son importance, chaque skieur faisant montre de son talent selon une planche particulière.

Nous avions déjà consacré à Snow Racer 98 quelques-unes de nos pages de Making of, il est désormais temps d'en reparler à l'approche du travelling du mois prochain. Quelques éléments nouveaux sont apparus depuis la dernière fois, et après avoir réglé les derniers détails, le petit bébé de Power & Magic nous arrivera incessamment sous peu !

## 100% glisse

Plutôt que de réaliser un énième jeu multi-épreuves calqué sur les Jeux Olympiques, Snow Racer n'y emprunte que les disciplines les plus amusantes : le ski et le snowboard. Pour les fans de glisse, un vrai bonheur : 12 fêlés de vitesse sur neige vous attendent, chacun avec leurs propres caractéristiques et leur type de planche. Une seule, bien large, suffit pour certains, les autres en préfèrent 2 plus fines, mais tous n'ont pour but que de se surpasser sur les 15 pistes du jeu ! Enfin, dernier détail sur ces planches ambassadrices du bonheur qu'est la glisse, elles sont toutes officielles, fidèles aux nouveaux modèles de marques prestigieuses telles que Burton, Salomon ou Dynamic, avec des caractéristiques particulières elles aussi.



Le mode tremplin, ajouté à la dernière minute, promet des figures d'enfer.

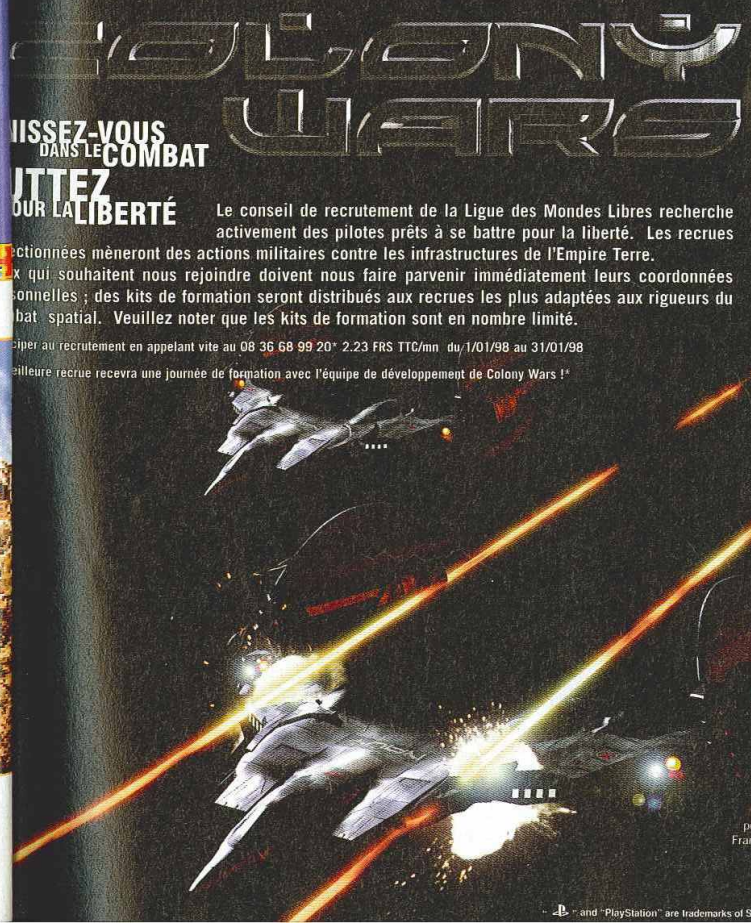
Quelques détails comme l'ombre, des animations, des effets spéciaux et le réglage des sauts sont encore à perfectionner avant de goûter pleinement au jeu.

## Figures? Vitesse? Les deux?

Bien sûr, SR98 proposera plusieurs modes de jeu : pour le ski, slalom ou vitesse ; pour le surf, freeride à grands renforts de Shifty, Tail Grab et autres Backflips, vitesse et slalom, ou encore combiné. Un nouveau mode a fait son apparition, pour la joie des amateurs de snow, le tremplin : il y en aura plusieurs, pour vous permettre d'exécuter les figures les plus impressionnantes possible. Le jeu vous donnera une évaluation de vos performances à chaque descente, incluant entre autres la vitesse moyenne, le saut le plus long ou le nombre de points récoltés, et avec les trois vues différentes, vous ne perdrez rien des pistes. Ces dernières sont d'ailleurs pourvues de passages presque secrets (du hors-piste en fait), et leur largeur vous donnera du fil à retordre avant de trouver le tracé optimum. Il ne reste à Snow Racer qu'à corriger ses derniers petits bugs, avant la version finale, et à tenir toutes ses promesses pour recueillir nos suffrages !

Le mode deux joueurs en écran splitté est prévu, ainsi que la compatibilité avec le paddle analogique.

Les replays offriront des angles de vue qui mettront vos performances en valeur.


EXTRAIT DE RÈGLEMENT
Psygnosis organise un concours, sur sa ligne Audiotel (Psygno'line), du 1er au 31 janvier 1998. La meilleure recrue sera déterminée par un tirage au sort parmi les bonnes réponses aux questions posées sur le 08 36 68 99 20* 2,23 FRS TTC/mn. Le voyage gagné devra impérativement se dérouler avant le 31 mars 1998. Le règlement de ce jeu concours peut être obtenu sur simple demande à l'adresse de Psygnosis. Le jeu est ouvert à toute personne physique demeurant en France Métropolitaine, Corse incluse, à l'exclusion des membres du personnel des Sociétés organisatrices et de leur famille. * visite du studio de développement anglais de Colony Wars.

Psygnosis Ltd. 92 Avenue De Wagram. Paris. 75017

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Colony Wars, Psygnosis and the Psygnosis Logo are TM or ® and © of Psygnosis Ltd.

Par Nourdine Nini

# Gran Turismo

Editeur : Sony C.E. Japon - Disponibilité française repoussée à juin 1998 !

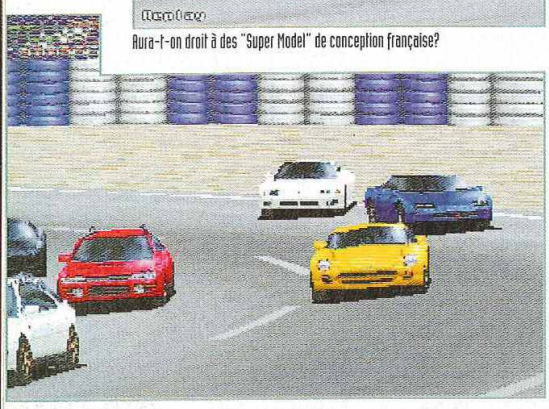
**"Quoi ! Comment? On nous dit que c'est la simulation du siècle et le mois d'après, on ne lui accorde qu'une malheureuse petite page !" Bravo, vous êtes plutôt perspicace dans votre genre. Mais cela mérite effectivement une petite explication !**

Les cascades seront heureusement toujours aussi spectaculaires.

Comme nous le laissions entendre dans notre dernier numéro, Gran Turismo est, à nos yeux, la simulation automobile la plus aboutie qui existe. Pour toutes les raisons que nous avons déjà évoquées et détaillées... avec les moyens du bord ! C'est-à-dire à l'aide des quelques informations émanant de sources plus ou moins officielles, et en s'appuyant sur une bêta-version d'origine japonaise. Jusque là, tout le monde suit? Bon. Comme chacun sait, la culture nipponne est différente de la nôtre. Sony Japon - déjà créateur des deux "Motor Toon" dont le jeu est issu - a décidé de ne dévoiler que très tardivement l'existence de son joyau. A tel point que sa mise en vente fut programmée pour le 23 décembre dernier ! Soit peu de temps après le lâché d'informations le concernant et, comme par hasard, pile-poil au moment des fêtes de fin d'année ! Question de marketing bien évidemment.

La poussière soulevée lors d'embardées ne devrait plus causer de ralentissement...

Aura-t-on droit à des "Super Model" de conception française?



## Une version européenne 15 à 30 % plus rapide !

C'est ainsi que nous apprîmes, très peu de temps avant la fin du "bouclage" de ce numéro que la version européenne subirait d'énormes changements par rapport à son homologue japonais. Changements techniques tout d'abord, avec une amélioration de l'animation (nous promet-on) de l'ordre de 15 à 30% ! Je n'ose imaginer le résultat, vu ce qui existe déjà. De même, les ralentissements qui subsistaient lors de tête à queue soulevant de la poussière seront pour ainsi dire complètement gommés. Du point de vue du confort de pilotage ensuite, avec un nombre de vues à la hausse, dont certaines trancheraient radicalement avec les deux que nous connaissions. Au niveau du nombre de voitures, il y a là également pas mal de chambardements. Des véhicules européens et américains feraient leur apparition, dans le mode "arcade" nous précise-t-on, au détriment de japonaises. Enfin, les musiques dont nous ne vous vantions pas les mérites seront carrément remplacées, puisqu'on nous annonce des "tracks" de groupes comme Ash, Garbage, Dubstar, etc.

## En résumé

- Version japonaise disponible depuis le 23 décembre dernier.
- Version française repoussée à juin 1998.
- Vitesse accrue de 15 à 30% pour l'animation.
- Les ralentissements dus aux effets de poussière seront supprimés.
- Des vues en plus grand nombre.
- Des voitures européennes et américaines en lieu et place de certaines japonaises.
- Des musiques complètement nouvelles créées par des groupes célèbres.

## Une version européenne retardée... mais améliorée !



and "Plays

Les cascades seront heureusement toujours aussi spectaculaires.

de ralentissement...

né

mbre dernier.

e seront supprimés.

eu et place

par des groupes

rée !

# SHADOWMASTER

**Survivre à l'apocalypse, par tous le moyens parce qu'il n'y a pas d'autre choix possible.**

**disponible le 16 janvier sur PlayStation**

**dès février 1998 sur PC**

PlayStation

PC CD 3D NÉCESSITE UNE CARTE ACCÉLÉRATRICE 3D

PSYGNOSIS

HAMMERHEAD

psygnoline 0 08 36 68 99 20*

**www.psygnosis.com**

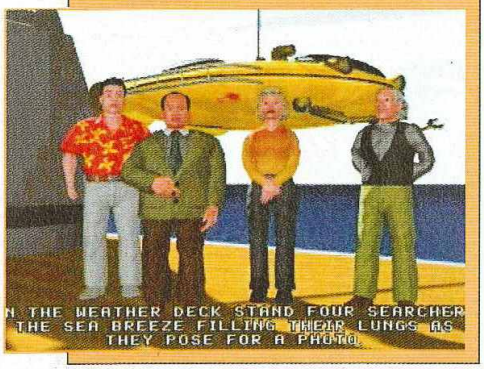
and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Shadow Master, the Shadow Master logo. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-7 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

# Ark of Time

Editeur : Mindscape - Disponible à l'automne 1998

**Un nouveau jeu d'aventure pour PlayStation. Après les Chevaliers de Baphomet 2, l'aventure vous rappelle !**

Ark of Time vous met dans la peau d'un journaliste qui part aux Caraïbes rechercher un groupe d'explorateurs disparus. Les civilisations anciennes sont ici à l'honneur, et vous devrez effectuer vos enquêtes sur plusieurs continents. Tout serait donc beau si l'interface et la qualité des graphismes de ce jeu (les cinématiques ne rattrapent rien) ne faisaient pas penser à un jeu PC d'il y a quatre ou cinq ans. A l'heure où les Boucliers de Quetzalcoatl se pose en référence sur PlayStation, Ark of Time aura bien du mal à tirer son épingle du jeu...



# Rush

## Tout va mieux pour Psygnosis

Vous le saviez peut-être déjà, mais Psygnosis, pensant rendre service à la FIA, sortait F1 '97 sans avoir réellement la licence. Les autres, en bons abrutis, ont préférer brailler plutôt que de se rendre compte que ça leur faisait de la pub gratuite. Procès s'ensuit etc., et finalement, les deux parties sont arrivées à un compromis intéressant, puisque Psygnosis a acquis les droits pour les futurs jeux de F1 officiels, et ce jusqu'au 2001 ! Quand à F1 '97, la suspension des ventes a pris fin, et tout est comme avant. Ouf.

# Rush

## Lara Croft détrônée?

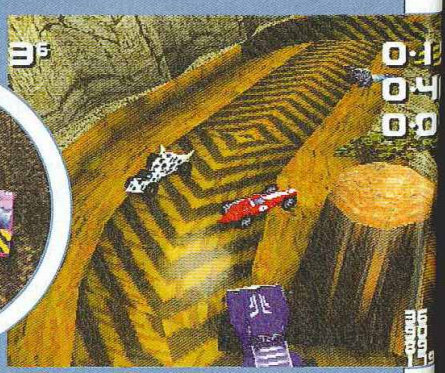
Eidos a sorti dans une discrétion absolue un titre résolument orienté érotique... Riana Rouge, le titre du soft, met donc en scène un modèle de PlayBoy, Gillian Bonner, et s'oriente Action/Aventure, comme Tomb Raider... C'est sans doute pour éviter les controverses que Eidos a choisi de sortir le titre le plus discrètement possible. Quant au jeu, il se destine essentiellement aux adultes et n'est disponible que sur PC dans un premier temps.

# Supersonic Racers 2XS

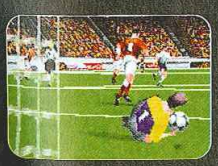
Editeur : Project two interactive - Disponible en mars 1998

**Impossible jusqu'à présent de trouver un concurrent valable à Micro Machines V3. Supersonic Racers 2XS pourra-t-il offrir plus de fun, et plus de vitesse?**

Communément reconnu comme le jeu le plus fun en multijoueur (ce ne sont pas les dizaines de parties délirantes à huit que nous avons connues qui nous affirmeront le contraire), Micro Machines V3 s'apprête à affronter un nouveau challenger : Supersonic Racers 2XS. Prévu pour quatre joueurs en simultané, SR 2XS, dont le titre sera peut-être amené à changer, proposera 32 circuits plus quelques-uns cachés, plusieurs véhicules(camion, dragster, F1, proto façon 24h du Mans) et un style graphique totalement différent en 3D mappée de textures riches en couleurs. Sont prévus également une intelligence artificielle agressive pour le jeu solo, une interface ludique, et bien sûr, vitesse et fun. Nous aurons bientôt le loisir de le tester, et peut-être sera-t-il une alternative de choix au maître incontesté qu'est MMV3?



Un circuit qui n'est pas sans rappeler WipEout 2097...



"LES ANIMATIONS SONT DE TOUTE BEAUTÉ ET PROCURENT UNE SENSATION DE VITESSE ÉPOUSTOUFLANTE" CD CONSOLES

" L'ENTRÉE DANS LE STADE SE MONTRE CRIANTE DE RÉALISME (...) LA VOIX DU COMMENTATEUR : YVES LECOQ EN PERSONNE ! (...) DANS SA CATÉGORIE, APS2 N'A RIEN À ENVIER À LA CONCURRENCE." TOTAL PLAY 8/10

" ADIDAS POWER SOCCER 2 EST FUN, FACILE D'ACCÈS...SYMPA À JOUER (...)UN JEU DE FOOT 100 % ARCADE, RAPIDE ET ACCESSIBLE." PLAYSTATION MAGAZINE 7/10

PSYGNOSIS

psygnoline 08 36 68 99 20?

2.23 FRS TTC/mn

SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

PlayStation

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Power Soccer, Psygnosis, and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-7 of Psygnosis Ltd. adidas is a trademark of adidas AG used under licence. ALL RIGHTS RESERVED.

# K1-The Arena Fighters

Editeur : XING - Disponible en février 1998

K1 est sensé être un jeu ultra-réaliste dans lequel vous incarnez quelques-uns des meilleurs représentants du kickboxing, du karaté, du kempo et du kung-Fu. Une noble initiative, qui laissera cependant quelque peu froids la plupart des joueurs à la vue de la qualité de la réalisation de ce titre. Les personnages sont très raides et ils ne possèdent que peu de coups...A priori, K1 ne restera donc pas dans les mémoires, mais on vous en dira plus dans le test (court métrage?) du mois prochain.

## Rush

### T'as raison Léon

Une chaîne de boutiques de jouets traditionnels, liée à des chaînes de télévision du Public Broadcasting System au Etats-Unis, a fourmit à l'antenne une liste de ses jouets aux parents qui craignent la violence dans les jeux vidéo, prônant les valeurs de leur production face aux consoles. Chose amusante, la plus recommandée de ces productions, est une vache insipide nommée Barney, qui coûte la bagatelle de 650 francs. C'est sûr, c'est pour le bien des petiots, et pas pour les thunes, hein...

## Rush

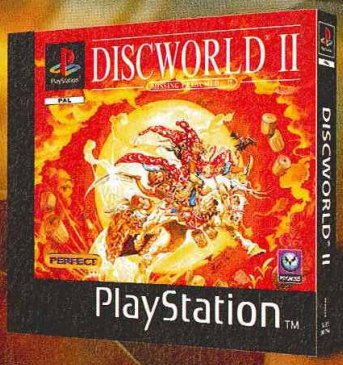
### Planning Acclaim

Comme en chaque début d'année, les éditeurs règlent les sorties de leurs jeux pour les mois à venir. Coté Acclaim, nous aurons droit en vrac à Forsaken et Batman & Robin en mars, WWF Warzone en juillet, et Super Motocross en Avril.

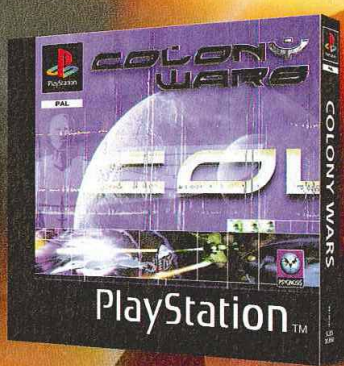
# accélérateurs de sensations

"Intro superbe, cinématiques divines, jeu tout en français: on frôle la perfection... "
**Consoles + 94 % Méga Hit**

"...la référence absolue dans le domaine de la simulation de conduite"
**PlayStation Magazine 9/10**




"Les énigmes sont toujours aussi tordues et drôles, les voix sublimes (..) et la durée de vie toujours aussi longue"
**Joypad 90 %**




"Colony Wars est sans aucun doute le meilleur shoot en dir moment"
**CD Consoles HIT ★★★★★**

"APS2 s'annonce comme un petit bijou"
**CD Consoles**

"Overboard fait penser aux premiers jeux vidéo: simplicité du scénario, prise en main rapide et principe délirant"
**Consoles +**

"Un jeu très complet, angoissant et bien conçu, que l'on attend avec impatience"
**PlayMag**

PSYGNOSIS

psygnoline 08 36 68 99 20

La Nouvelle Génération

SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

PlayStation

PSYGNOSIS FRANCE - 92 Avenue de Wagram, 75017 PARIS - Tél - 01 44 40 71 99 - Fax - 01 44 40 71 66 Psygnosis France - RCS PAris B 393 925 821

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis and the Psygnosis logo, G-Police, Colony Wars, Overboard!, Formula 1 97, adidas Power Soccer 2 are trade marks or registered trade marks and copyright 1990-1997 of Psygnosis Ltd. adidas is a registered trade mark of adidas AG used under licence. Shadow Master, and the Shadow Master logo are ™ or ® and © 1990-7 of Psygnosis Ltd. Discworld 2 is © Perfect Entertainment published by Psygnosis under exclusive licence. The intellectual property on Discworld 2 is owned by Terry & Lynne Pratchett.

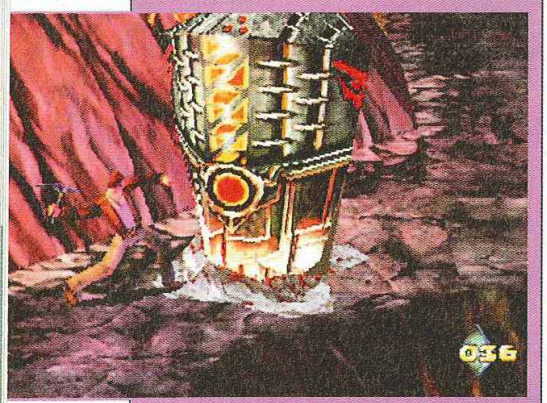
psygnosis la nouvelle génération psygnosis la nouvelle génération psygnosis la nouvelle génération psygnosis la nouvelle génération psygnosis la nouvelle génération

Par Jean Santoni

# Pitfall 3D

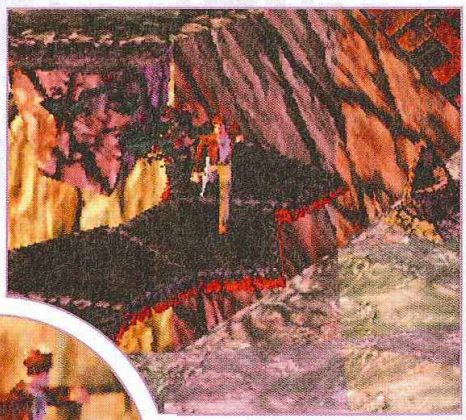
Editeur : Activision - Disponible en février 98

**Pitfall, l'un des ancêtres mythiques de l'univers vidéo-ludique s'apprête à faire son come-back sur PlayStation. Une adaptation 32 bits orchestrée par Activision.**



Harry fait dans le gore, il se bat avec une pioche !

Ça ne nous rajeunit pas, tout ça ! Ceux qui possédaient une console Atari 2600 au début des années 80 n'ont pu oublier Pitfall. Un titre mythique, novateur, sorti à une époque où trois carrés blancs gigotant sur un fond noir suffisaient à contenter n'importe quel joueur. Ce soft développé par Activision invitait les aventuriers dans l'âme à braver mille dangers dans une jungle parsemée de pièges mortels. C'était les débuts de la plate-forme. Ah, nostalgie. nostalgie...



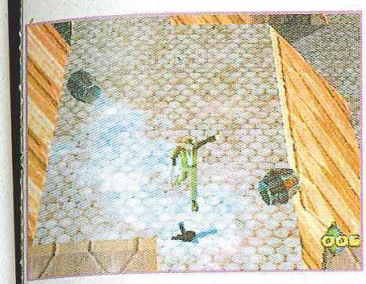
## L'aventure au masculin

Pour les vieux de la vieille (dont nous faisons tous partie ici), mais aussi pour les autres, Activision dans un élan de créativité incontrôlable s'est dit qu'il serait intéressant de remettre son vieux concept au goût du jour... à la sauce "Full 3D" pour être plus exact. Harry, la version plate et poilue de Lara Croft, est donc de retour pour de nouvelles aventures dignes d'Indiana Jones. La jungle, les crocs et les scorpions ont cédé la

24 niveaux non linéaires pour une adaptation 32 bits toute en 3D.

## Un jeu de plate-forme et d'action pour jeunes... et moins jeunes !

our une adaptation



place à un univers parallèle sombre et dégoulinant, infesté d'Aliens mangeurs d'hommes ! On ne rigole pas, le scénario est américain, c'est tout. Les développeurs, malgré le lifting tridimensionnel, ont souhaité conserver ce qui faisait le charme de la version d'origine : Harry pourra donc nager, se suspendre à des lianes, sauter de plate-forme en plate-forme, pratiquer la varappe et anéantir ses adversaires à coups de pioche. La classe. Le jeu inclura toutefois des éléments de recherche et d'exploration plus poussés, ainsi que des boss acariâtres. Enfin, dans sa version définitive il devrait proposer 24 niveaux non linéaires répartis dans huit zones géographiques distinctes. Toujours en phase de développement, Pitfall 3D pourrait proposer un challenge intéressant. Affaire à suivre donc.

Des items spéciaux vous permettront de franchir certains obstacles difficiles.


POWER GAMES

3615 POWER GAMES
NOUVEAU

RETROUVEZ les nouveautés, notre catalogue, les trucs et astuces, la VPC .

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

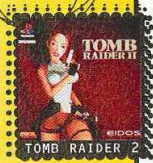
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

NOUVEAU
990 F
+ 2 manettes + memory card
+ cadeau 100 f en bons d'achats

PLAYSTATION
neuf PLAYSTATION

JEUX VERSION EURO.

| | |
|---|---|
| ALERTE ROUGE | 329 F |
| AIR COMBAT 2 | 299 F |
| ODDWORLD L'ODYSSEY D'ABE | 349 F |
| COLONY WARS | 349 F |
| CRASH BANDICOOT 2 | 299 F |
| COOL BOARDER 2 | 349 F |
| DEATHTRAP DUNGEON | 349 F |
| FIFA SOCCER 98 | 329 F |
| GTA | 349 F |
| MONOPOLY | 299 F |
| NBA LIVE 98 | 349 F |
| DYNASTY WARRIORS | 349 F |
| FINAL FANTASY 7 VF | 349 F |
| HERCULE | 299 F |
| MOTO RACER | 349 F |
| FIGHTING FORCE | 329 F |
| FORMULA ONE 97 | 349 F |
| CHEVALIERS DE BAPHOMET 2 | 299 F |
| DRAGON BALL Z FINAL BOUT | 299 F |
| G POLICE | 349 F |
| NIGHTMARE CREATURES | 349 F |
| PANDEMONIUM 2 | 349 F |
| STREET FIGHTER EX PLUS | 299 F |
| TEST DRIVE 4 | 349 F |
| TENNIS ARENA | 349 F |
| RISK | 299 F |
| RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT | 299 F |
| SHADOW MASTER | 349 F |
| SOUL BLADE | 349 F |
| TOMB RAIDER 2 | 329 F |
| TOURING CAR CHAMPIONCHIP | 349 F |
| TIME CRISIS + GUN | 499 F |
| THEME HOSPITAL | 349 F |
| V RALLY | 349 F |
| RISK | 299 F |



Nous reprenons*
vos jeux et accessoires
playstation
aux meilleures conditions du marché !!!
*paiement immédiat en boutique et par correspondance.

PLAYSTATION
occasion PLAYSTATION

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| SHOCWAVE ASSAULT | 99 F | THUNDERHAWK 2 | 99 F | INDEPENDANCE DAY | 199 F |
| DESTRUCTION DERBY | 99 F | JACK IS BACK | 129 F | FIRO AND KLAWD | 199 F |
| TOTAL ECLYPSE | 99 F | BURNING ROAD | 149 F | EXCALIBUR 2055 | 199 F |
| GOAL STORM | 99 F | SPACE HULK | 149 F | NBA LIVE 97 | 199 F |
| KILLEAK THE BLOOD | 99 F | TIME COMMANDO | 149 F | NEED FOR SPEED 2 | 199 F |
| RIDGE RACER | 99 F | FIFA SOCCER 97 | 149 F | RESIDENT EVIL | 199 F |
| BLAM MACHINE HEAD | 99 F | NEED FOR SPEED | 149 F | TOMB RAIDER | 199 F |
| NBA JAM TE | 99 F | RIDGE REVOLUTION | 149 F | MICROMACHINE V3 | 199 F |
| MAGIC CARPET | 99 F | HARDCORE 4X4 | 149 F | WING COMMANDER 4 | 199 F |
| FIFA SOCCER 96 | 99 F | TOBAL N° 1 | 149 F | CRASH BANDICOOT | 199 F |
| TUNNEL B1 | 99 F | ALIEN TRILOGY | 149 F | SUIKODEN | 199 F |
| TOTAL NBA 96 | 99 F | RAYMAN | 149 F | JONAH LOMU RUGBY | 249 F |
| STARBLADE ALPHA | 99 F | ONSIDE | 149 F | SYNDICATE WARS | 249 F |
| SPEEDSTER | 99 F | EXTREME GAMES | 149 F | LE MONDE PERDU | 249 F |
| ADIDAS POWER SOCCER | 99 F | RELOADED | 149 F | VANDAL HEARTS | 249 F |
| TOSCHINDEN ARENA | 99 F | TRACK AND FIELD | 149 F | ISS PRO | 249 F |
| OLYMPIC SOCCER | 99 F | AGILE WARRIOR | 149 F | V RALLY | 249 F |
| SLAM AND JAM 96 | 99 F | STREET RACER | 149 F | SOULBLADE | 249 F |
| FORMULA 1 | 99 F | PORSCHE CHALLENGE | 149 F | RAPID RACER | 249 F |
| PITBALL | 99 F | DISRUPTOR | 149 F | V RALLY | 249 F |
| DEFCON 5 | 99 F | TOTAL NBA 97 | 149 F | COLONY WARS | 269 F |
| WING COMMANDER 3 | 99 F | DIE HARD TRILOGY | 199 F | G POLICE | 269 F |
| FADE TO BLACK | 99 F | DESTRUCTION DERBY 2 | 199 F | WARCRAFT 2 | 269 F |
| | | LEGACY OF KAIN | 199 F | FIGHTING FORCE | 299 F |

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

| TITRES NEUF OU OCCAZ | CONSOLE | QTÉ | PRIX |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.) | | | |

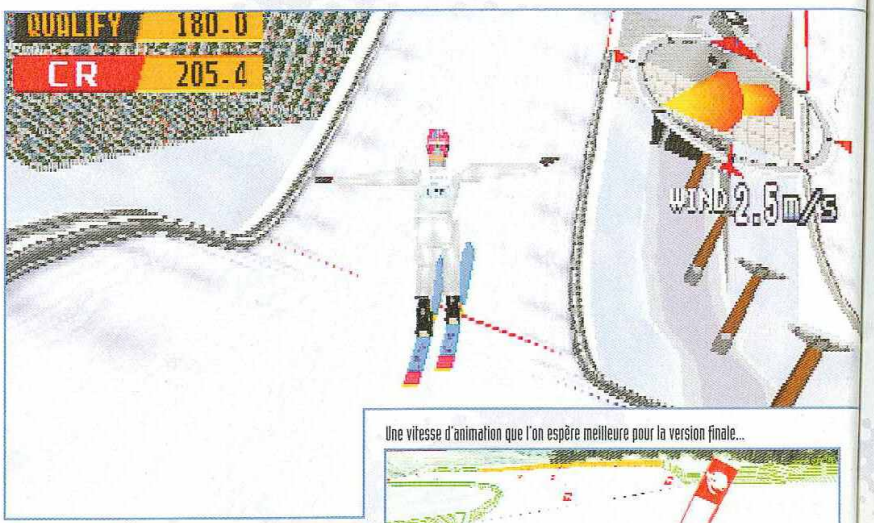
NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

Par Nourdine Nini

# Nagano Winter O

Editeur : Konami - Disponible début février 98

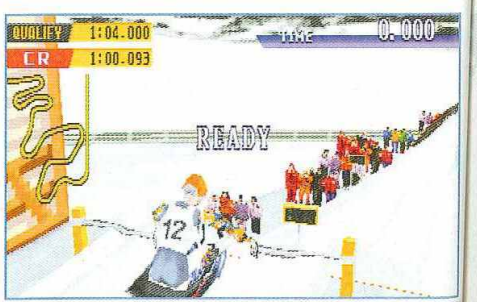
**L'hiver s'est installé, amenant avec lui son cortège de gerçures et de membres engourdis par le froid. C'est en cette saison que les Jeux Olympiques d'hiver font leur apparition une fois tous les quatre ans depuis... pffiou... Ça tombe bien, ça va nous réchauffer !**

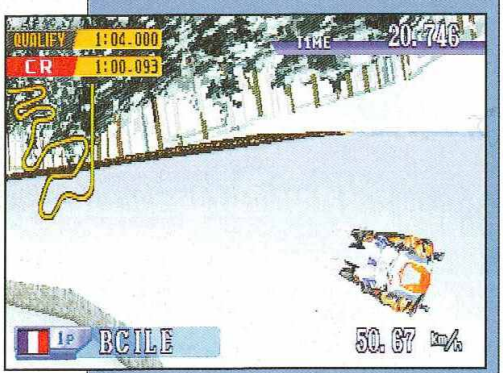



Je vooooooooooooole !!!

Une vitesse d'animation que l'on espère meilleure pour la version finale...

C'est trop bien le progrès ! Vous rêvez des Jeux Olympiques d'hiver, et hop, vous y êtes. Juste par le biais d'une console et d'un programme ad hoc. Quand on pense qu'il y en a qui triment toute leur vie pour se payer des embouteillages et des chalets encombrés de faux skieurs, et qui n'y ont jamais mis un doigt de pied, ça peut frustrer. Pas de panique. Car c'est Nagano, bonne vieille ville du Japon moderne (notez que je n'y ai jamais mis un ski), qui accueillera dans la joie et la puissance électronique les XVIIIe Olympiades consacrées aux sportifs en combinaisons moulantes. Contrairement au mois passé, pour cause de jeu non finalisé, nous pouvons désormais mettre un chiffre devant le nombre d'épreuves inscrites sur ce titre, et surtout vous les décrire. Fartez vos skis, ça va descendre sec !



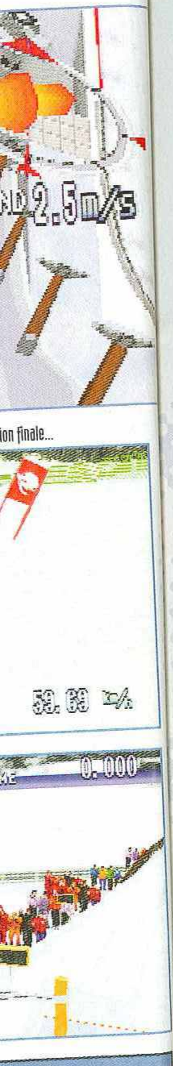

L'épreuve de luge ne doit rien à personne, ma foi.

## 13 épreuves de sports divers

## Les 13 épreuves au programme

Ski alpin : descente, super-G, slalom géant
Snowboard : slalom géant
Bobsleigh
Luge
Saut à ski
Freestyle à ski
Patinage de vitesse (500 m et 1500 m sur ovale normal et 500 et 1000 m sur petit ovale)
Hmmm... le curling.

ier 98



ion finale...

reuves
amme

éant

m sur ovale normal et 500 e

## "Analogique Skiing"

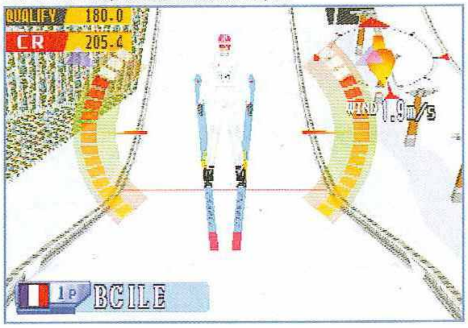
Comme dirait Saint-François, pour bien glisser sur des skis, il faut avoir une certaine assise. Grâce à la manette analogique devenue quasi-indispensable pour les puristes et les fous de la PlayStation, les sensations dans le Nagano de Konami sont encore plus flagrantes. Non pas que la manette classique (digitale) soit désormais inutile, loin s'en faut, mais le confort apporté par l'analogique n'est pas négligeable. C'est lisse, ça glisse, ça trace. Quel pied !

# Olympics '98

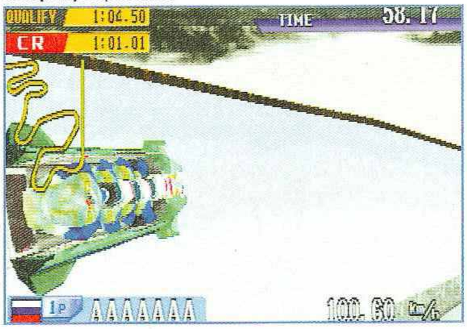
## Trace la glace, mec !

Konami a donc gratifié son "Track & Field" des neiges de 13 épreuves en tout, avec la possibilité de disputer soit la compétition Olympique (avec qualifications en sus), soit le mode Challenge qui permet de vous affronter jusqu'à quatre joueurs simultanément. On aura donc du ski alpin (descente, super-G, slalom géant), du snowboard (slalom géant), du bobsleigh, de la luge, du saut à ski, du freestyle à ski, 4 épreuves de patinage de vitesse (oh, les lourds !) et petite nouveauté admise cette année par le très débile Comité olympique : le curling ! Comme chacun sait, le curling est au sport ce que Vanessa D. est à la femme... Refermons cette parenthèse acrimonieuse. Courir pour des idées, d'accord, mais pour quel pays? Il y en a ici 16, qui ne demandent qu'à vous accueillir les bras ouverts. Et tant pis si vous les décevez. Vous pourrez toujours changer de nationalité, façon homme politique véreux recherché par Interpol. Basé sur le même modèle que Track & Field, avec force Motion Capture et moult 3D, Nagano WO '98 est aussi attendu par les spécialistes vidéo-ludiques que les épreuves réelles par les professionnels. Alors, tous à vos moufles !

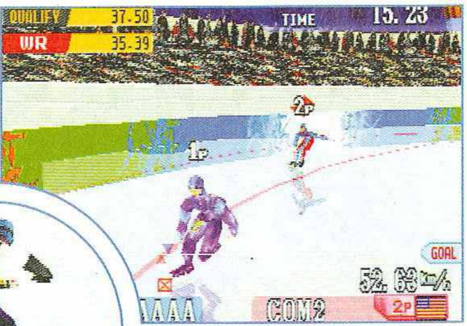
Le saut à ski : la discipline à déconseiller aux cardiaques.

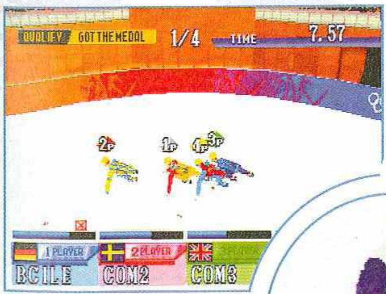


Du Bob (Arctor) à 4, quelle classe !



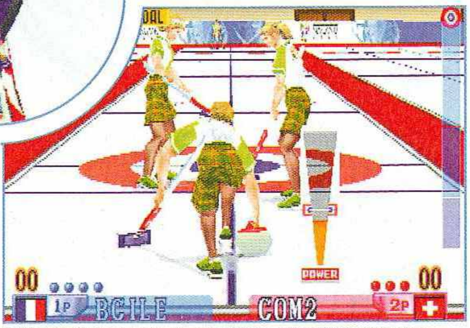
Une Motion Capture très réussie permet d'admirer les beaux mouvements des patineurs.





Du patinage de vitesse, également à 4 joueurs.

Ceux qui aiment "se la jouer" s'éclateront en freestyle-yo-man-ça-tape-à-mort.



La très inutile épreuve de curling. Ou comment perdre son temps à balayer de la glace...


**AMIE LE PRO.** ☎ 01 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

**ECHANGEZ VOS JEUX**

| JEU OCCAS | JEU NEUF |
|---|---|
| ajoutez 50 F POUR 1 JEU DE MEME VALEUR | ajoutez 150 F + 1 JEU OCCAS A 249 F |

**ACHETEZ VOS JEUX**

| 500 F DE JEUX D'OCCAS CADEAU | 2 JEU NEUF CADEAU |
|---|---|
| 1 ECHANGE GRATUIT à 50 F | 1 ECHANGE GRATUIT à 50 F |

| PSX | OCCAS 790 F | NEUF 990 F | POWER PACK 1290 F |
|---|---|---|---|

| Prix | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99 F | ○ ADIDAS | ○ FADE TO BLACK | ○ MAGIK CARPET | ○ SLAM & JAM 96 |
| | ○ ALIEN TRYLOGIE | ○ FIFA 96 | ○ NEED FOR SPEED | ○ THE D |
| | ○ ACTUA SOCCER | ○ IN THE ZONE | ○ NOVA STORM | ○ TOSHINDEN |
| | ○ CRAZY IVAN | ○ JACK IS BACK | ○ NBA LIVES 96 | ○ TOTAL ECLIPSE |
| | ○ DESCENT | ○ JUPITER STRIKE | ○ RIDGE RACER | ○ TOTAL NBA 96 |
| | ○ DESTRUCTION DERBY | ○ KILEAK THE BLOOD | ○ STRIKER 96 | ○ WIPE OUT |
| | | | | ○ WARHAWK |
| 149 F | ○ AGILE WARRIOR | ○ FORMULA ONE | ○ PORSCHE | ○ SUPER SONIC RACER |
| | ○ AGILE WARRIOR | ○ GEX | ○ PROJECT OVERKILL | ○ STREET ALPHA |
| | ○ ASSAULT RIGS | ○ GUNSHIP 2000 | ○ PENNY RACER | ○ THE CROW |
| | ○ BLAST CHAMBERS | ○ HEXXEN | ○ RAIDEN PROJECT | ○ TIME COMMANDO |
| | ○ BLAM MACHINE HEAD | ○ HARD CORE 4X4 | ○ REVOLUTION X | ○ TOBAL N°1 |
| | ○ BURNING ROAD | ○ HULK | ○ RETURN FIRE | ○ TOMB RAIDER |
| | ○ CRASH BANDICOOT | ○ ISS DE LUXE | ○ RIDGE RACER REVU | ○ TOSHINDEN II |
| | ○ CHEVALIER DE BAPHOMET | ○ JONNY BAZOOKA | ○ ROAD RASH | ○ TRUE PINBALL |
| | ○ DOOM | ○ LEGACY OF KAIN | ○ SPACE HULK | ○ TUNNEL B1 |
| | ○ EXTREME PINBALL | ○ NBA JAM EXTREME | ○ SHELL SHOCK | ○ TWISTED METAL |
| | ○ ESPN | ○ NEED FOR SPEED II | ○ SOVIET STRIKE | ○ VIEW POINT |
| | ○ FIFA 97 | ○ PARODUIS | ○ STAR GLADIATOR | ○ WING COMMANDER III |
| 190 F | ○ ADIDAS SOCCER II | ○ DISRUPTOR | ○ OVER BLOOD | ○ SOULBLADE |
| | ○ BATTLE STATION | ○ DESTRUCTION DERBY II | ○ ON SIDE | ○ SIM CITY 2000 |
| | ○ BLACK DOWN | ○ DIE HARD | ○ PANZER GENERAL | ○ STREET ALPHA II |
| | ○ BLAZING DRAGON | ○ FINAL DOOM | ○ PERFECT WEAPON | ○ SVIKODEN |
| | ○ CASPER | ○ JET RIDER | ○ PETE SAMPRAS | ○ SPACE JAM |
| | ○ CITE DES ENFANTS | ○ IN THE ZONE II | ○ PANDEMONIUM | ○ THEME PARK |
| | ○ CHRONICLE THE SWORDS | ○ LOST WORLD | ○ PSYCHIC FORCE | ○ TOTAL NBA 97 |
| | ○ COOL SPOT | ○ MADDEN 97 | ○ RALLY CROSS | ○ TRACK & FIELD |
| | ○ COMMAND & CONQUER | ○ MICRO MACHINE V3 | ○ RAGE RACER | ○ VANDAL HEARTS |
| | | ○ MOTOR TOONS II | ○ RAGINC SKIES | ○ WIPE OUT 2097 |
| | ○ COOL BORDER | ○ MORTAL KOMBAT TRILOGY | ○ RELOAD | ○ WARHAMMER |
| | ○ CONTRA | | ○ RESIDENT EVIL | ○ X COM |
| | ○ CRUSADER | ○ NHL 97 | ○ REBELT ASSAULT II | ○ X COM II |
| 249 F | ○ ACE COMBAT II | ○ ISS PRO | ○ RAPID RACER | ○ TEKKEN II |
| | ○ CROC | ○ JONAN LOMU RUGBY | ○ RAY STORM | ○ TEST DRIVE OFF ROAD |
| | ○ DARK LIGHT CONFLICT | ○ LAST REPORT | ○ RAY TRACER | ○ VIRTUA POOL |
| | ○ FIGHTING FORCE | ○ LOST VIKING II | ○ SPIDER | ○ V-RALLY |
| | ○ EXHUMED | ○ MAÇHINE HUNTER | ○ SYNDICATE WARS | ○ WING COMMANDER IV |
| | ○ G POLICE | ○ ODD WORLD | ○ TRASH IT | ○ WAR CRAFT II |
| | ○ HERCULE'S | ○ PANZER GENERAL II | ○ TEN PIN ALLEY | |

**AMIE RACHETE AU COMPTANT :**
ORDINATEURS - CONSOLES
PERIPHERIQUES - CARTOUCHES
LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
*RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !*

**JEUX NEUFS PLAYSTATION**
**349 F MAXI**
nous contacter pour précisions

| | | |
|---|---|---|
| ○ ACE COMBAT II | ○ FINAL FANTASY VII | ○ NUCLEAR STRIKE |
| ○ ALERTE ROUGE | ○ FORMULA ONE 97 | ○ ODD' WORLD |
| ○ ACTUA SOCCER II | ○ G-POLICE | ○ OVER BOARD |
| ○ AGENT AMSTRONG | ○ HERCULE'S | ○ PANDEMONIUM II |
| ○ CASTELVANIA | ○ HERE S' ADVENTURE | ○ RAPID RACER |
| ○ COLONY WARS | ○ JOHN MADDEN 98 | ○ RESIDENT DIRECTOR CUT |
| ○ CRASH BANDICOOT II | ○ KURUSHI | ○ SOULBLADE |
| ○ CHEVALIER BAPHOMET II | ○ MARVEL SUPER HERO | ○ STREET FIGHTER EX |
| ○ CROC | ○ MAGIK THE GATHERING | ○ TEST DRIVE 4 |
| ○ D B Z FINAL BOUT | | ○ TENNIS ARENA |
| ○ DISC WORLD II | ○ MDK | ○ TIME CRISIS |
| ○ DUKE NUKEN | ○ MONOPOLY | ○ TOMB RAIDER II |
| ○ EXPLOSIVE RACING | ○ MOTO RACER | ○ TORING CAR TOCA |
| ○ FIFA 98 | ○ NHL 98 | ○ V-RALLY |
| ○ FIGHTING FORCE | ○ NHL LIVES 98 | ○ WARCRAFT II |

IL EST CONSEILLÉ D'ENVOYER VOS JEUX EN RECOMMANDÉ
A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom........................................
Prénom........................................
Adresse........................................
........................................
Code postal........................................
Ville........................................
Ma console........................................
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables
Jeux dans la limite des stocks disponibles.

○ J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez
○ J'échange Noircissez ● le jeu que vous désirez
Mettre une croix ⊗ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

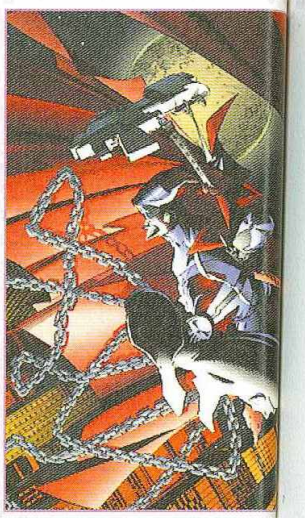
Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE Date d'expiration |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature

Par Dave Martinquk

# Spawn the Eternal

Editeur : Sony C.E. - Disponible en mars ou avril 98

**L'âme torturée à la cape rouge et à la chaîne "nébulaire" (non, je ne confonds pas tout !) va nous faire profiter de ses aventures dans un jeu d'un genre assez particulier. Entraîné par son succès, le bébé de Mc Farlane va maintenant découvrir les horizons ludiques du virtuel. Pour le meilleur ou pour le pire?**



L'arrivée du jeu Spawn laisse d'abord assez perplexe. Lorsqu'est apparu le premier écran de jeu, à la rédaction, les quelques spectateurs devant la télé sont partis d'un grand éclat de rire. La raison? La carrure monstrueuse de Spawn, qui ressemble ici à un joueur body-buildé de football américain. Sa démarche lorsqu'il court se révèle assez amusante aussi. On s'attend vraiment à tomber sur un gars qui trottine à la même allure, dans les allées du bois de Vincennes, un dimanche matin. Ces premiers émois passés, il a fallu en venir au jeu lui-même, et découvrir avec étonnement que l'on avait affaire à une espèce de Nightmare Creatures mâtiné de Tomb Raider. Le mélange est spécial et il ne fonctionne qu'imparfaitement. Le style des deux jeux est bien là, mais Spawn n'a pas la pêche des combats de Nightmare, et il est à des années lumière de l'intérêt des explorations d'un Tomb Raider. Explications.

## Intérêt et réalisation limites

Spawn évolue dans un monde dangereux où de nombreux êtres plus ou moins humains s'en prennent à lui. Vos combats se déroulent toujours en un contre un, et la palette de coups à votre disposition est assez limitée. Série de coups de poing, de coups de pied... Les mouvements que vous effectuez sont raides et le manque de techn frontements rend rap ceux-ci énervants nuyeux. Différentes sphères bonus, que vous ramassez au hasard sur votre chemin, vous donnent le d'utiliser différents voirs : fire ou ice blast, gauntlet... Des petits pl qui donnent l'occasion

Le fire blast. Ne vous fiez pas à la photo, ce pouvoir n'est pas si impressionnant...

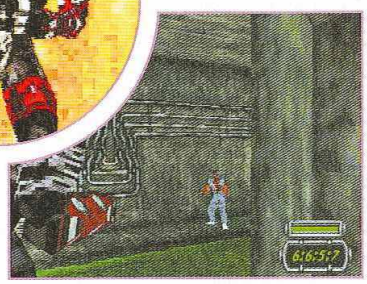
Vous pouvez refaire le plein d'énergie à tout moment. C'est pratique mais attention votre stock est limité.

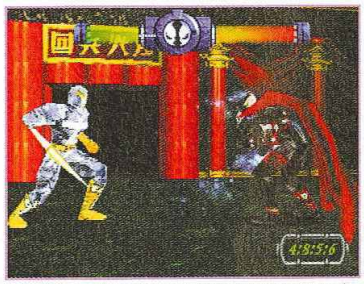
©Todd Mc Farlane production

Vous avez arraché un bras à ce pauvre gars avant de l'achever. Complètement immoral, ce jeu.

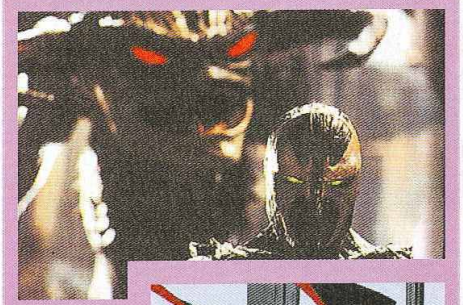
d'admirer quelques gentils petits effets spéciaux, mais sans plus. Spawn peut également se servir de ses chaînes ou de sa cape, mais le résultat à l'écran se révèle encore une fois tout sauf transcendant. Un petit côté gore a été inclus dans le jeu, ceci pour le rendre sans doute plus attractif aux yeux des amateurs d'hémoglobine. En effet, vous pouvez attraper un adversaire et lui arracher un de ses bras. Cela ne l'empêche pas de se battre (!), mais le handicap n'est pas négligeable et ensuite on peut même s'amuser à frapper l'ennemi avec son propre bras. Tordant.

Une quinzaine de niveaux vous attend dans le jeu. Pour les franchir, vous avez droit à ce qu'on pourrait appeler une énorme barre d'énergie (qui compte 9999 points de vie). Vous pouvez l'utiliser à tout moment pour vous régénérer, mais lorsqu'elle sera vidée, ce sera la fin au moindre petit coup. Embêtant lorsqu'on n'en est encore qu'au niveau 7 ou 8... Question exploration, le jeu ne prévoit que le strict minimum. On détruit des caisses, trouve une clé, ouvre une porte... L'intérêt est limité. Bref, même s'il est vrai que le jeu "bouge" plutôt bien (vous évoluez dans les décors 3D avec une belle aisance), il y a peu de chances pour qu'au final Spawn, le jeu, reste dans les mémoires. En parlant de cette création, Todd Mc Farlane a dit : "The game is about an attitude, you know, it's Rock & roll !", ce à quoi nous pourrions répondre que "l'attitioude", malheureusement, ne fait pas tout...

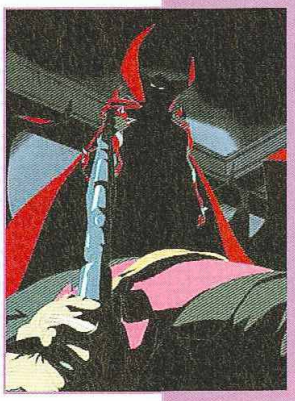




Spawn contre son double défenseur du bien. Le manichéisme incarné.



Vous avez arraché un bras à ce pauvre gars avant de l'achever. Complètement immoral, ce jeu.



## Spawn : le D.A.

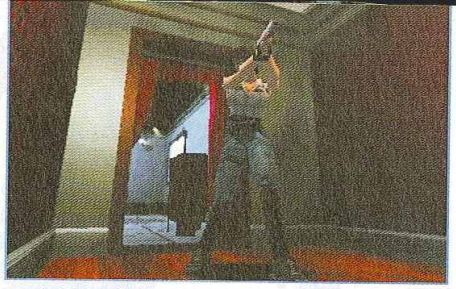
Série à succès, Spawn a inspiré de nombreux produits dérivés, dont un dessin animé que les possesseurs du satellite ou du câble ont pu voir sur Canal Jimmy. Cette série de six épisodes, supervisée par Mc Farlane himself, retranscrit assez bien l'ambiance glauque et malsaine des comics. Le dessin est épuré, stylisé, et les décors très sombres font ressortir avec un malin plaisir le rouge du sang des morts que Spawn ne manque pas de laisser derrière lui. On le voit souvent sortir de l'ombre au moment où la Faucheuse, par l'entremise du bras armé des hommes, allait accomplir son besogneux travail. C'est alors que ses chaînes prennent le relais, et le résultat n'est jamais très beau à voir... Une série à l'esprit décalé assez spéciale qui ne plaira pas à tout le monde mais qui a le mérite de se révéler assez originale. Et sans concessions. Pour mémoire, rappelons également aux amateurs la sortie du film Spawn, visible dans les salles de cinéma françaises depuis le 10 décembre.

Par Santoni Jean

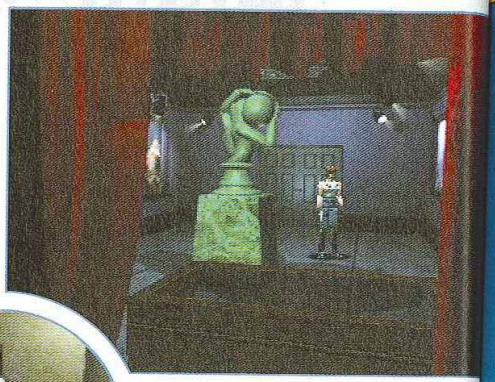
# Resident Evil Director's Cut

Capcom - Déjà disponible

**Une édition spéciale de Resident Evil est actuellement disponible sur le marché. Un mets de choix destiné uniquement à ceux qui ne connaissent pas encore le survival horror de Capcom. Préparez vos sacs à vomi !**



On ne vous apprend rien, derrière la mention "Director's Cut" se cache en fait la version non censurée du chef-d'oeuvre horrifique de Capcom. On veut bien sûr parler de Resident Evil. Vous retrouverez donc l'introduction originale, sang pour sang colorée cette fois, ainsi que toutes les cinématiques qui avaient été victimes de l'hypocrisie des groupements puritains !



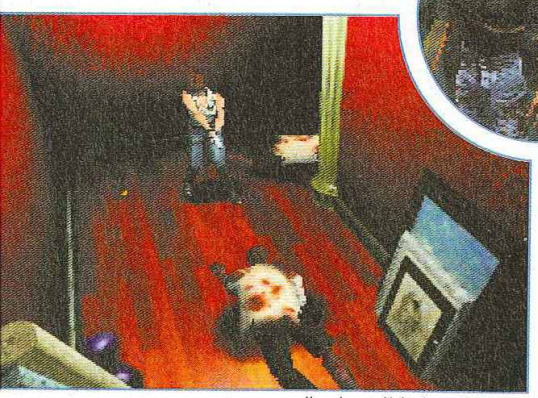
## Resident Evil 2 en avant-première !

Director's cut propose "3 jeux en un" : l'aventure originale, un mode training et la version remasterisée.

Le contenu du jeu lui n'a subi aucun bouleversement majeur. Là où il y avait un zombi suceur d'orteils, on en trouve dorénavant deux, les énigmes quant à elles ont été légèrement modifiées, un nouveau monstre a fait son apparition et vos héros disposent de nouvelles sapes. Enfin, comble de la préciosité, des angles de caméra totalement inédits ont été implémentés. Director's cut propose en outre une démo jouable de Resident Evil 2 assez longue qui ne laisse augurer que de très grandes choses. Séduisant, n'est-ce pas? Cependant, si vous possédez déjà le jeu d'origine et que vous avez déjà fait l'aventure dans tous les sens et avec tous les personnages, cette version remasterisée ne constitue en aucun cas un investissement intéressant, malgré la présence du CD démo et son faible prix (299 Frs ! ). D'autant que la suite de ce hit en puissance ne saurait tarder, c'est l'affaire de quelques mois de patience. Par contre, les plus chanceux, les bleus qui viennent d'acquérir une PlayStation, doivent impérativement se procurer ce titre qui se classe, les moignons dans les narines, parmi les jeux cultes de ces dix dernières années. A bon entendeur.

Une intro filmée gore et kitsh.

Resident Evil 2 : une atmosphère digne de la trilogie de Georges A. Romero.



Mmm, deux zombis taquins pour le prix d'un...

# Rush

## Fox Interactive suit EA

Comme Electronic Arts, l'éditeur Fox Interactive (Croc), a choisi de créer une division spéciale : Fox Sports. Vous vous en doutez, la principale cible visée par l'opération est EA Sports, et les plannings annoncent d'ores et déjà différents jeux, avec du hockey, du golf, du tennis, et du foot. Tiens du foot? On ne s'y attendait pas du tout pour 1998 !

Prix sous réserve typographique - Certains prix peuvent varier selon le magasin.
CONCEPTION GRAPHIQUE : coup-alpha

# SCORE MANIA

Le défi en soi !

Des jeux d'occasion jusqu'à 80 % moins cher !

## Revendez - Echangez - Achetez

### vos jeux vidéo et consoles 16 - 32 - 64 bits et CD-ROM PC

**S[t] GERMAIN EN LAYE**
42, rue de Paris
78100 S[t] GERMAIN EN LAYE
(RER A)
✆ : 01 30 61 47 47
*Ouverture exceptionnelle en décembre : 7J./7J.*

**BOULOGNE**
221, Bd Jean Jaurès
92100 BOULOGNE
Métro Marcel Sembat
✆ : 01 41 41 92 92
*Ouverture exceptionnelle en décembre : 7J./7J.*

**ITALIE 2**
La Tête dans les Nuages
75013 Paris
Métro Place d'Italie
✆ : 01 53 80 3000
*Ouverture exceptionnelle en décembre : 7J./7J.*

**BREST**
75, rue Jean Jaures
29200 BREST
✆ : 02 98 800 633
*Ouverture exceptionnelle en décembre : 7J./7J.*

**GENÈVE**
Ouverture
JANVIER 98

**PSX**

CONSOLE NEUVE : **990 Frs**
OCCASION : **790 Frs**

Prix des jeux neufs à partir de 299 Frs

### BUSHIDO BLADE

SquareSoft n'en finit pas de nous étonner avec ce nouveau jeu de combat d'épée. Un jeu tout sauf « bourrin » où la réflexion est de mise.
A ne pas rater.

### NIGTHMARE CREATURES

Ambiance angoissante et stress garanti avec ce jeu de combat / aventure tout en 3D. Casser du monstre est toujours un plaisir !...

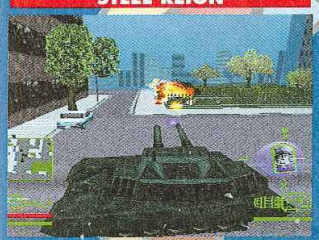
### VERSAILLES

Perfectionnez vos connaissances sur Versailles et la cour du Roi Soleil. Participez à de nombreuses intrigues dans ce magnifique jeu d'aventure.

### COOLBORDER 2

Encore meilleur que la première mouture, vous voilà replongez dans l'univers de la glisse. Cinq modes de jeu, des personnages cachés et un mode 2 joueurs en simultané. Très fun !...

### STEEL REIGN

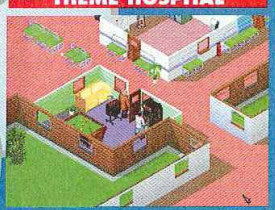


A 1 ou 2 joueurs, prenez le contrôle d'un des onze appareils mis à votre disposition et gardez votre sang froid ! Vous apprendrez vite que piloter un char n'est pas chose facile.

### ROCK'N ROLL RACING 2

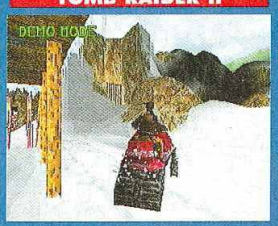
Fort du succès sur SuperNintendo, voici la suite très attendue et c'est sur PlayStation qu'elle arrive et tout en 3 D ! Réglante en perspective assurée ! Un jeu de course qui promet .a

### THEME HOSPITAL



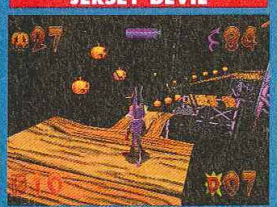
LA fameuse simulation PC elle disponibles sur votre PlayStation.

### TOMB RAIDER II




Retrouver Lara Croft dans une nouvelle aventure tout en 3D. Visitez Venise et pleins de nouveaux lieux. Un jeu à ne pas manquer !

### JERSEY DEVIL



De nouvelles aventures encore plus folles. De nouvelles aptitudes et toujours plus de fun !

### FIFA 98

Vivez la coupe du monde de foot 98 en direct-live sur PlayStation.

**Pour 500 Frs de jeux revendus, bénéficiez de 50 Frs de réduction sur votre prochain achat de jeu d'occasion. Offre valable jusqu'au 31/01/1998.**

## CARTES A JOUER

**MAGIC l'Assemblée**
**&**
**PORTAL**

**Disponible chez Score Mania à Boulogne**

Prix sous réserve typographique - Certains prix peuvent varier selon le magasin.

Magic : L'Assemblée et PORTAL sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

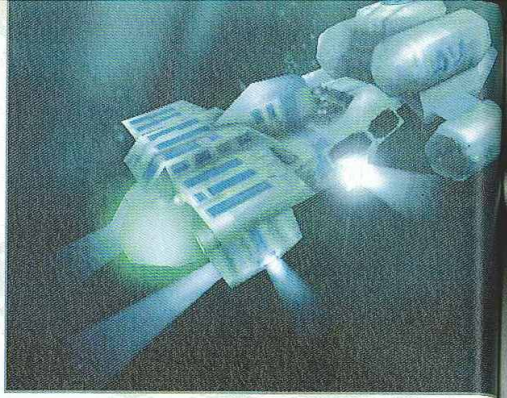
Par Benjamin Janssens

# Forsaken

## Doom-like avant-gardiste

Editeur : Acclaim - Disponible en mars 1998

**Doom-like plus que novateur, Forsaken, jeu «damné» (traduction du terme) et 100 % british, risque fort de créer la surprise. Plongeant le joueur au cœur d'un monde en 3D avec vue hémisphérique et impression de vitesse étonnante, Forsaken promet de séduire les amateurs de sensations fortes.**



Originaire du PC, Forsaken est un produit comme on en voit peu. Mais pouvait-on décemment attendre un jeu sans grand intérêt de la part de Probe, développeur anglais talentueux auquel on doit notamment Die Hard Trilogy? Non. Du coup, quand on se retrouve aux commandes d'une des «bikes» du jeu (ou moto de l'espace) avec une manette entre les mains, on en prend plein la poire. Le scénario plonge le joueur des années dans le futur. Suite à une expérience ayant mal tourné, les habitants de la Terre ont été contraints de fuir leur planète chérie, laissant derrière eux bijoux et effets personnels. C'est la raison pour laquelle vous, en tant que «bounty hunter», mercenaire sans foi ni loi, vous vous intéressez au morceau de caillou sans vie apparente. Pilote aguerri, vous décidez de partir à la recherche de trésors enfouis dans une quinzaine d'endroits éparpillés sur le globe, du temple maya à la centrale nucléaire construite au centre d'un volcan en éruption permanente. Vous n'êtes évidemment pas seul sur le coup et quantité de robots tueurs, abandonnés par les forces gouvernementales au moment du départ précipité, vous attendent de pied ferme... Speed, ultra-speed même, Forsaken reprend le concept de Descent et l'améliore. Les textures (la lave, l'eau, etc.) et les effets de lumière sont purement extraordinaires. De passage chez Probe, nous avons pu juger du potentiel de ce hit en puissance dont l'intérêt réside dans la recherche de trésors cachés, la variété étonnante d'armes mises à disposition du joueur (mines, homing missiles, laser ricochants, etc.), les ennemis d'une grande originalité, le mode deux joueurs exceptionnel et, par dessus tout, la possibilité d'évoluer sans aucune contrainte dans un monde en 3D. Claustrophobes auxquels les Doom-like donnent «la gerbe» s'abstenir. De plus amples informations dans notre prochain numéro.

# Rush

## Nouveau pack

Sony prépare actuellement un nouveau CD de démos pour les prochains packages de consoles PlayStation, prévus pour février. Ce CD devrait inclure des démos de titres qui sortiront pendant le premier trimestre 98, et sollicite pour le moment les développeurs tiers (c'est-à-dire non-liés à Sony) pour élaborer le meilleur CD possible. Mais on ignore encore ce qu'il nous réservera.

VENTE
128,
75011 PA
Tél : 01
Tél : 01
Le
Con
Acce
ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITIO
+ PAD PROGRAMMAB
+ MERORY CARD
ACE COMBAT 2
ACTUA SOCCER 2
AGENT AMSTRONG
ALERTE ROUGE
BLACK DOWN
BUST A MOVE 3
CASTLE VANIA
CLOCK TOWER
COLONY WARS
COURIER CRISIS
CRASH BANDICOOT 2
CROC
CRYPT KILLER
DIE HARD TRILOGY
+ TURBO GUN
DISCWORLD 2
DRAGON BALL
FINAL BOUT
DUKE NUKEM 3D
DYNASTY WARRIORS
EXHUMED
EXPLOSIVE RACING
FANTASTIC FOUR
FELONY
FIFA 98
FIFA SOCCER 97
FIGHTING FORCE
FINAL FANTASY 7
FORMULA KART
BON DE COM
CONSOLES
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles
Chronopost : 65 F (paiement hors C
TOTA
* CEE, DOM-TOM : cartouc
Mode de paiement :
Carte Bancaire N°
Les chèques doivent
TOUTES LES COMMANDES
Prix valables, sa

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

**PARIS**
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

**PARIS**
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : 01 40 27 88 44

**LILLE**
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

**DOUAI**
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

**VANNES**
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

# Le spécialiste de la Playstation

# ESPACE 3 games

## Console Playstation

**PLAYSTATION**
**+ 1 MANETTE**
**990 F**
**+ 100 Frs de bons d'achat***

| | | | |
|---|---|---|---|
| • ADAPTATEUR MULTI-JOUEUR | 269,00 | • PRO ACTION REPLAY | 349,00 |
| • CABLE DE LIAISON | 169,00 | • RALLONGE MANETTE | 89,00 |
| • MANETTE | 99,00 | • SOURIS | 169,00 |
| • MANETTE ASCII | 199,00 | • JOYPAD ANALOGIQUE | 199,00 |
| • MEMORY CARD | 99,00 | • VOLANT + PEDALIER | 449,00 |
| • MEMORY CARD 120 BLOCS | 249,00 | • PSYCHOPAD | 299,00 |
| • PRISE PERITEL RGB | 149,00 | • PISTOLET | 199,00 |

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

## Accessoires & Jeux Playstation

| | |
|---|---|
| ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE + MERORY CARD | 299,00 |
| **ACE COMBAT 2** | **349,00** |
| ACTUA SOCCER 2 | 349,00 |
| AGENT AMSTRONG | 299,00 |
| ALERTE ROUGE | 349,00 |
| BLACK DOWN | 299,00 |
| BUST A MOVE 3 | 249,00 |
| **CASTLE VANIA** | **369,00** |
| CLOCK TOWER | 349,00 |
| COLONY WARS | 369,00 |
| COURIER CRISIS | 349,00 |
| CRASH BANDICOOT 2 | 349,00 |
| **CROC** | **369,00** |
| CRYPT KILLER | 299,00 |
| **DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN** | **399,00** |
| DISCWORLD 2 | 299,00 |
| DRAGON BALL FINAL BOUT | 299,00 |
| DUKE NUKEM 3D | 369,00 |
| DYNASTY WARRIORS | 349,00 |
| EXHUMED | 299,00 |
| **EXPLOSIVE RACING** | **349,00** |
| FANTASTIC FOUR | 349,00 |
| FELONY | 349,00 |
| FIFA 98 | 349,00 |
| FIFA SOCCER 97 | 249,00 |
| **FIGHTING FORCE** | **369,00** |
| FINAL FANTASY 7 | 369,00 |
| FORMULA KART | 349,00 |
| FORMULA ONE 97 | 369,00 |
| FROGGER | 349,00 |
| G POLICE | 369,00 |
| GRID RUN | 249,00 |
| GTA | 349,00 |
| **HERCULES** | **349,00** |
| HERK'S ADVENTURA | 369,00 |
| ISS PRO | 369,00 |
| IZNOGOOD | 349,00 |
| J. MADDEN 98 | 369,00 |
| JERSEY DEVIL | 349,00 |
| JHONA LOMU RUGBY | 369,00 |
| **JURASSIC PARK : THE LOST WORLD** | **369,00** |
| KURUSHI | 299,00 |
| LAST DYNASTY | 349,00 |
| LAST REPORT | 349,00 |
| **LEGACY OF KAIN** | **249,00** |
| **LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2** | **349,00** |
| LE THEAL ENFORCER | 369,00 |
| LITTLE BIG ADVENTURE | 349,00 |
| LOST VIKING 2 | 299,00 |
| MAGIC THE GATHERING | 349,00 |
| MARVEL SUPER HEROES | 349,00 |
| MDK | 349,00 |
| MEGAMAN BATTLE AND CHASE | 349,00 |
| MEGAMAN X3 | 299,00 |
| MG TURBO RACING | 349,00 |
| MICROMACHINE 3V | 369,00 |
| **MONOPOLY** | **299,00** |
| **MOTO RACER** | **369,00** |
| NASCAR 98 | 369,00 |
| NBA 98 | 369,00 |
| NBA IN THE ZONE 2 | 249,00 |
| NBA LIVE 97 | 249,00 |
| NHL 98 | 369,00 |
| NHL BREACKAWAY 98 | 329,00 |
| NHL POWER PLAY | 249,00 |
| **NUCLEAR STRIKE** | **369,00** |
| **ODD WORLD** | **329,00** |
| **OVER BOARD** | **349,00** |
| PANDEMONIUM 2 | 349,00 |
| PANZER GENERAL II | 369,00 |
| PARAPPA THE RAPPER | 299,00 |
| PEAK PERFORMANCE | 349,00 |
| PERFECT ASSASSIN | 349,00 |
| PERFECT WEAPON | 369,00 |
| PGA TOUR 98 | 369,00 |
| POWER RANGER ZEO | 349,00 |
| POWER SOCCER 2 | 349,00 |
| RAGE RACER | 349,00 |
| **RAPID RACER** | **349,00** |
| RAVEN PROJECT | 199,00 |
| REBEL ASSAULT 2 | 369,00 |
| **RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT** | **299,00** |
| RISK | 299,00 |
| ROAD RAGE | 299,00 |
| ROCK N'ROLL RACING 2 | 349,00 |
| **ROSCO MC QUEEN** | **349,00** |
| SHADOW MASTER | 349,00 |
| SIM CITY 2000 | 349,00 |
| SOUL BLADE | 399,00 |
| STREET FIGHTER COLLECTION | 349,00 |
| STREET FIGHTER EX PLUS | 349,00 |
| SUPER PANG COLLECTION | 299,00 |
| SUPER PUZZLE FIGHTER | 299,00 |
| **SWAGMAN** | **299,00** |
| TENNIS ARENA | 349,00 |
| TEN PIN ALLEY | 349,00 |
| TEST DRIVE 4 | 349,00 |
| TETRIS PLUS | 299,00 |
| TIME CRISIS + GUN | 549,00 |
| TOBAL 1 | 249,00 |
| TOCA TOURING CAR | 369,00 |
| TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD | 299,00 |
| TOMB RAIDER 2 | 349,00 |
| TOSHINDEN 3 | 349,00 |
| TRANSPORT TYCOON | 299,00 |
| VANDAL HEART | 299,00 |
| VERSAILLES | 349,00 |
| **V RALLY** | **349,00** |
| WARCRAFT 2 | 369,00 |
| WRECKING GREW Z | 299,00 |

### PROMOS

| | |
|---|---|
| **ALIEN TRILOGY** | **149,00** |
| **BATTLE SPORT** | **99,00** |
| BREAK POINT TENNIS | 199,00 |
| BURNING ROAD | 169,00 |
| **BUST A MOVE 2** | **149,00** |
| CASPER | 199,00 |
| CRUSADER NO REMORSE | 149,00 |
| DISRUPTOR | 199,00 |
| FADE TO BLACK | 169,00 |
| HEXEN | 199,00 |
| HI OCTANE | 99,00 |
| IRON AND BLOOD | 99,00 |
| **INTERNATIONAL SOCCER DX** | **199,00** |
| **MAGIC CARPET** | **149,00** |
| NBA IN THE ZONE | 169,00 |
| **NBA JAM EXTREME** | **99,00** |
| NEED FOR SPEED 2 | 199,00 |
| NHL 97 | 199,00 |
| **OLYMPIC SOCCER** | **199,00** |
| PROJET X2 | 169,00 |
| RAYMAN | 169,00 |
| RETURN FIRE | 169,00 |
| SHOCKWAVE | 99,00 |
| **SLAM AND JAM 96** | **99,00** |
| **STAR GLADIATOR** | **149,00** |
| THUNDER HAWK 2 | 169,00 |
| TOMB RAIDER | 199,00 |
| **TOTAL NBA'96** | **169,00** |
| TRACK'N FIELD | 169,00 |
| TUNEL B1 | 199,00 |
| **VIEW POINT** | **149,00** |
| VIRTUA OPEN TENNIS | 99,00 |

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

**BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22**

| CONSOLES ET JEUX | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR) | |
| TOTAL A PAYER | |

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

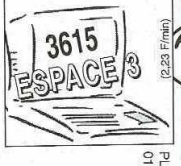
Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ SUPER NES ❒ SUPER FAMICOM ❒ MEGADRIVE ❒ NEO GEO ❒ 3 DO ❒ JAGUAR ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

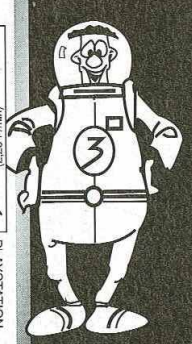
Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

**PASSE TES COMMANDES SUR**




(2,23 F/min)



PLAYSTATION 01/98

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

# Les Marvels, les vrais !

Impossible de présenter en détails le jeu Marvel Super Heroes sans faire un rapide rappel de la gamme étendue de revues en rapport avec le sujet. Dernières sorties en date, un nouvel épisode des Avengers, du Silver Surfer, de Hulk, de Spiderman, des X-men, mais surtout un cross over gigantesque baptisé Onslaught. A l'affiche de ce Onslaught, Pst, Cable, la X-Force et bien entendu les X-men, les vedettes de chez Marvel. Une série épique que les fans du jeu de combat devraient à coup sûr apprécier tant la philosophie de cette BD est proche de celle du jeu. Au total, Marvel édite chaque mois une dizaine de titres alors, avis aux amateurs, ils n'auront que l'embarras du choix.

# Rush

## Square plaque Sony?

L'éditeur roi qui nous a séduit à grands coups de millions de Final Fantasy 7 dans les chaumières du monde entier arrive en fin de contrat avec Sony, distribuant ses titres pour le moment. Quelques bruits de couloir indiquent que Square souhaiterait désormais distribuer ses propres titres sans passer par la case Sony... Pourtant rien n'est joué !

## Les plus attendus

**Tekken 3** (Namco)

**Resident Evil 2** (Capcom)

**Gran Turismo** (Sony C.E.J.)

**Bushido Blade 2** (Square Soft)

## Les incoutournables

**Tomb Raider II** (Core Design)

**Final Fantasy VII** (Square Soft)

**Crash Bandicoot 2** (Sony C.E.)

**Time Crisis** (Namco)

## Le pas attendu du tout : Ark of Time (Project Two Interactive)

Paris
Rec
JE
rec
NEUF
W
recycle ware PAR
2, rue Pierr
Tél. 01 42 3
recycle ware PONT
Centre Con
77340 Pontaul
NE BR
Recycleware
IMPORTA
vos anciens
que vous ro
IMPORTA
Destruct. Der
Formula 1
Total NBA' 96
Air Combat
Adidas Power S
Alien Trilogy
Doom
Fade to Black
Fifa 97
Legacy of Kai
Rayman
Road Rash
Tekken
Ridge Racer Rev
Time Command
** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/01/98. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 1/12/97.
Plus
et

# Paris, Lyon, Antony, Pontault-Combault, Evry 2 et Montesson...

# Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO
recycle
NEUFS & RECYCLÉS
ware

**Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :**

- **Vérifié** (CD & manuel en bon état)
- **Reconditionné sous blister**
- **Garanti 6 mois**
- **Moins cher**

*Chez RecycleWare vous trouverez plus de 280 titres* sur PlayStation, plus de 150 titres* sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

**NOUVEAU ! Jeux pour Nintendo 64**

**RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.**

**PARIS**
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

**PONTAULT-COMBAULT**
Centre Commercial Carrefour
77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11

**LYON**
Centre Commercial La Part-Dieu
R. d. C. Nouvelle Extension - 69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38

**EVRY 2** NOUVEAU
Centre Commercial Evry 2 - 91022 Evry Cedex

**ANTONY**
27, avenue de la Division-Leclerc
92160 Antony - Tél. 01 46 74 06 26

**MONTESSON** NOUVEAU
Centre Commercial Mammouth
78360 Montesson

# NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

*Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.*

**IMPORTANT !** *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au* **même prix**, *que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

**Comparez les prix des jeux Recycleware !**

## EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** PLAYSTATION

**IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Destruct. Derby | 79 F | Tobal N°1 | 99 F | Resident Evil | 149 F | Suikoden | 169 F | Tenka | 219 F |
| Formula 1 | 79 F | Project X2 | 129 F | Tomb Raider | 149 F | Syndicate Wars | 169 F | Tilt | 219 F |
| Total NBA' 96 | 79 F | Raging Skies | 129 F | Vandal Hearts | 149 F | Wipe Out 2097 | 169 F | V-Rally | 219 F |
| Air Combat | 99 F | Street Racer | 129 F | 2Xtreme | 169 F | Worms | 169 F | Rapid Racer | 229 F |
| Adidas Power Soc. | 99 F | Adidas P. Soc. 97 | 149 F | Cool Boarders | 169 F | Area 51 | 199 F | Colony Wars | 249 F |
| Alien Trilogy | 99 F | Andretti Racing | 149 F | Com. & Conquer | 169 F | Cité des Enf. Perdus | 199 F | Croc | 249 F |
| Doom | 99 F | Chevaliers Baph. | 149 F | Dest. Derby2 | 169 F | Die Hard Trilogy | 199 F | Fighting Force | 249 F |
| Fade to Black | 99 F | Crash Bandicoot | 149 F | Dragon Ball Z | 169 F | Jurassic 2 | 199 F | Final Fantazy 7 | 249 F |
| Fifa 97 | 99 F | Jet Rider | 149 F | ESPN Extr. Sports | 169 F | MicroMachine V3 | 199 F | Formula One 97 | 249 F |
| Legacy of Kain | 99 F | Little Big Advent. | 149 F | Lost Viking 2 | 169 F | Rugby Jonah Lomu | 199 F | G-Police | 249 F |
| Rayman | 99 F | Need for Speed 2 | 149 F | Overblood | 169 F | Sim City 2000 | 199 F | Nuclear strike | 249 F |
| Road Rash | 99 F | Pandemonium | 149 F | Rebel Assault 2 | 169 F | Soul Blade | 199 F | Oddworld | 249 F |
| Tekken | 99 F | Perfect Weapon | 149 F | Sampras Tennis | 169 F | Tekken 2 | 199 F | OverBoard | 249 F |
| Ridge Racer Revol. | 99 F | Porsche Chall. | 149 F | Soviet Strike | 169 F | ISS Pro | 219 F | Panzer General 2 | 249 F |
| Time Commando | 99 F | Rage Racer | 149 F | Spider | 169 F | Road Rage | 219 F | Warkraft 2 | 249 F |

** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/01/98. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 11/12/97.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

**Plus de 30 000 jeux neufs et recyclés en stock !**

**Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h**

Par Raymond Lebœuf

# Erratum Alerte Rouge

Editeur : Westwood
Déjà Disponible

## Une bonne nouvelle pour commencer l'année

**Nous ne sommes pas à l'abri d'erreurs, et nous en avons commis une sur l'excellent Alerte Rouge de Westwood... Heureusement, c'est à son avantage !**

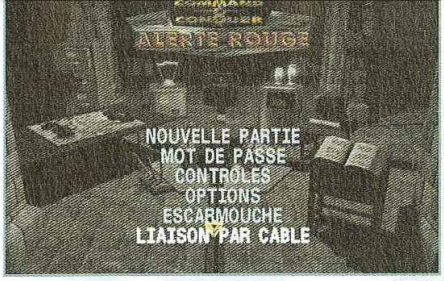
Eh oui, il arrive parfois qu'au détour d'un test, certaines erreurs, indépendantes de notre volonté, soient responsables d'un manque d'information. Alerte Rouge, la suite de Command & Conquer, nous est parvenue pour le Travelling dans une version non-complète : le mode link n'était pas présent. Du moins, il ne semblait pas l'être.

### Ça change tout

C'est vrai, nous trouvions dommage de ne pouvoir jouer en link à Alerte Rouge, et c'était là son principal défaut. Cette réserve n'a désormais plus lieu d'être, puisque la version définitive du jeu que vous pourrez trouver en magasin propose le mode link, comme prévu à l'origine ! C'est donc un soft complet, intéressant et jouable à l'infini qui vous est proposé, d'autant plus que le jeu propose d'emblée deux CD (un pour les soviets et un pour les alliés) : il ne vous faut que deux PlayStation, un câble de liaison, et deux télés pour expérimenter Alerte Rouge à deux. Et c'est un vrai bonheur !

### Humain et machine

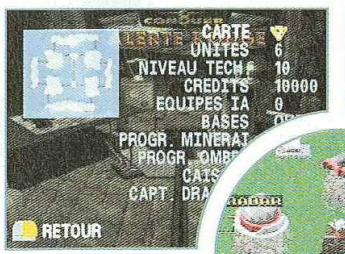
Vous vous en doutez, jouer contre un adversaire humain n'a rien à voir avec l'ordinateur : des unités à l'utilité discutable comme les générateurs d'ombre prennent immédiatement de la valeur, et il est nettement plus fun de lancer une bombe nucléaire en attendant la réaction de votre adversaire ! Les cartes jouables en link sont celles du mode escarmouche, de deux manières entièrement paramétrables : une bataille normale, jusqu'à éradication complète du camp ennemi, ou un mode "drapeau" dans lequel l'objectif principal de chacune des parties est de dérober le drapeau adverse pour le ramener dans son propre camp. Choisissez niveau technologique, crédits de départ, carte et camps, et vous voilà en route pour des parties réseau des plus intéressantes. Alerte Rouge prend une toute nouvelle ampleur, et nous ne saurions donc trop vous le recommander : c'est un hit dont vous ne vous lasserez pas en link.




L'option link apparaîtra dès que les deux PlayStation seront reliées.

Le mode drapeau : si vous capturez ce drapeau et le ramenez, c'est gagné.

Capturer les bâtiments ennemis avec les ingénieurs : bien plus humiliant contre un adversaire humain !




Vous disposez de tous les paramètres du mode escarmouche pour régler la partie comme il vous plaît.

Les générateurs d'ombre en action, comme ils le méritent !

DOCK GA
UNE B
DO
Jeu
DOCK
S'EN
- A VOUS RACHE
VOS JEUX ET VO
CONSOLES.
Nos tarifs sont claire
par notre argus du j
- A VOUS DONNE
VILÈGES AVEC LA
DOC-KID.
- A VOUS PROPO
PERMANENCE U
JEUX D'OCCASIO
NULLE PART AILL
Chaque magasin pr
2000 jeux d'occasio
- A VOUS OFFRIR
DERNIÈRES NOU
UN PRIX DOCK
Dock Games traite e
toutes les grandes m
DOCK GAM
Jeux Vidéo Neufs et O
La Carte
DOCKID
DEMANDEZ LA AV
PROCHAIN ACHAT
©IFANE COMPO 04 72 72
* Selon le stock
Offre valab

DOCK GAMES VOUS SOUHAITE UNE BONNE ANNÉE 98

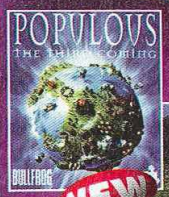
# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Retrouvez les disciplines des J.O. 98 d'hiver de Nagano.

CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD **990 FRS**

PlayStation

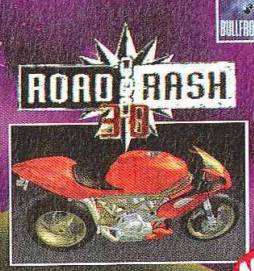



Une nouvelle façon d'incarner Dieu.

### DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente plus de 2000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

**DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT****

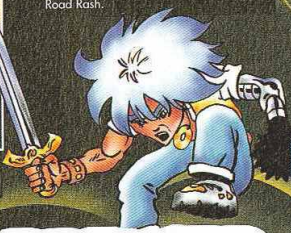



Enfourchez des cylindrés d'exception avec Road Rash.

Attention de ne pas tilter votre Playstation avec ce nous jeu de flipper.

Installez vous au volant de bolides pour une course à travers la nuit.

Au volant de voiture, combattez en duel à travers des mégapoles futuriste.



Traitez les urgences et enrayez les épidémies le plus rapidement possible

## OUVERTURE DU PREMIER CORNER DOCK GAMES

**CLIP CLAP : 5 PLACE DU PILORI - Château-Gontier (53) - 02.43.70.37.45**

### FRANCE

| | |
|---|---|
| AGEN | Tél : 05.53.87.92.52 |
| AIX en PROVENCE | Tél : 04.42.93.60.10 |
| AJACCIO | Tél : 04.95.21.19.05 |
| ALBI | Tél : 05.63.49.94.40 |
| AMIENS | Tél : 03.22.92.28.85 |
| ANGERS | Tél : 02.41.87.59.14 |
| ANGOULEME | Tél : 05.45.94.43.15 |
| ANNECY | Tél : 04.50.51.44.98 |
| ANNEMASSE | Tél : 04.50.87.16.75 |
| AUBERVILLIERS | Tél : 01.43.52.70.23 |
| AVIGNON | Tél : 04.90.82.22.61 |
| ARLES | Tél : 04.90.96.84.81 |
| ARRAS | Tél : 03.21.23.45.25 |
| AUXERRE | Tél : 03.86.52.22.21 |
| BAYONNE | Tél : 05.59.59.41.61 |
| BESANÇON | Tél : 03.81.81.67.09 |
| BLOIS | Tél : 02.54.78.97.38 |
| BORDEAUX *CENTER* | Tél : 05.56.31.25.29 |
| BOULOGNE sur MER | Tél : 03.21.30.20.95 |
| BOURG-EN-BRESSE NOUVEAU | Tél : 04.78.60.33.60 |
| BREST | Tél : 02.98.46.11.46 |
| BRIGNOLES | Tél : 04.94.72.05.45 |
| BRIVE | Tél : 05.55.17.92.30 |
| CHALON S/SAONE | Tél : 03.85.42.98.58 |
| CHAMBERY | Tél : 04.79.60.03.81 |
| CHARLEVILLE-MEZIERES | Tél : 03.24.57.43.19 |
| CHOLET | Tél : 02.41.46.06.01 |
| CLERMONT-FERRAND | Tél : 04.73.28.93.37 |
| COGNAC | Tél : 05.45.35.07.45 |
| CREIL *CENTER* | Tél : 03.44.25.56.64 |
| DIEPPE | Tél : 02.35.84.63.90 |
| DIJON | Tél : 03.80.58.95.94 |
| DRAGUIGNAN | Tél : 04.94.50.89.50 |
| DUNKERQUE *CENTER* | Tél : 03.28.66.73.73 |
| FECAMP | Tél : 02.35.29.90.00 |
| FONTAINEBLEAU | Tél : 01.60.72.80.56 |
| FREJUS | Tél : 04.94.53.64.18 |
| GRENOBLE | Tél : 04.76.47.14.25 |
| HAGUENAU | Tél : 03.88.73.53.59 |
| LA ROCHELLE | Tél : 05.46.41.29.01 |
| LA VARENNE St HILAIRE | Tél : 01.41.81.03.17 |
| LE HAVRE *CENTER* | Tél : 02.35.19.36.46 |
| LE PUY en VELAY | Tél : 04.71.09.37.17 |
| LES LILAS | Tél : 01.43.63.05.37 |
| LILLE | Tél : 03.20.51.44.75 |
| LYON CENTRE | Tél : 04.78.60.33.60 |
| MACON | Tél : 03.85.40.91.74 |
| MARSEILLE | Tél : 04.91.78.96.75 |
| MEAUX | Tél : 01.60.25.11.56 |
| MELUN | Tél : 01.64.37.41.98 |
| METZ | Tél : 03.87.36.33.33 |
| MONT de MARSAN | Tél : 05.58.06.39.51 |
| MONTLUÇON | Tél : 04.70.05.94.82 |
| MONTAUBAN | Tél : 05.63.66.57.33 |
| MONTPELLIER | Tél : 04.67.60.42.57 |
| MOULINS | Tél : 04.70.34.09.95 |
| NARBONNE | Tél : 04.68.32.07.60 |
| NÎMES | Tél : 04.66.21.81.33 |
| NIORT | Tél : 05.49.77.05.13 |
| ORLEANS | Tél : 02.38.77.98.30 |
| PAU *CENTER* | Tél : 05.59.72.91.32 |
| PERIGUEUX | Tél : 05.53.09.84.00 |
| PERPIGNAN | Tél : 04.68.34.05.11 |
| QUIMPER *CENTER* | Tél : 02.98.64.29.15 |
| REIMS | Tél : 03.26.77.96.76 |
| RENNES | Tél : 02.99.31.11.26 |
| RODEZ | Tél : 05.65.68.94.58 |
| SALON DE PROVENCE | Tél : 04.90.56.61.21 |
| SARREGUEMINES | Tél : 03.87.02.96.00 |
| SETE | Tél : 04.67.74.81.46 |
| ST ETIENNE | Tél : 04.77.41.84.79 |
| ST NAZAIRE NOUVEAU | (consulter le Minitel) |
| ST QUENTIN NOUVEAU | (consulter le Minitel) |
| STRASBOURG | Tél : 03.88.22.54.81 |
| TARBES | Tél : 05.62.44.92.92 |
| TARNOS | Tél : 05.59.64.18.66 |
| THIONVILLE | Tél : 03.82.54.44.11 |
| THONON les BAINS | Tél : 04.50.71.69.02 |
| TOULON | Tél : 04.94.91.39.69 |
| TOURS | Tél : 02.47.20.42.30 |
| TROYES | Tél : 03.25.73.11.28 |
| VALENCE | Tél : 04.75.56.72.90 |
| VALENCIENNES *CENTER* | Tél : 03.27.47.30.60 |

### SUISSE

| | |
|---|---|
| GENEVE 1 | Tél : 022.940.03.40 |
| GENEVE 2 | Tél : 022.800.30.50 |
| GENEVE 3 NOUVEAU | Tél : 022.700.83.83 |
| GENEVE 4 NOUVEAU | Tél : 022.980.07.80 |
| LAUSANNE | Tél : 021.329.04.14 |
| NEUCHATEL NOUVEAU | Tél : 032.724.12.55 |
| SIGNY | Tél : 022.363.03.09 |
| SION | Tél : 027.323.83.55 |

**NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE**
**CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80**
Toute personne qui aurait été lésée ou trompée en contactant l'ancien numéro *022.800.30.90*, est prié de bien vouloir nous en avertir pour suite à donner.

### DOM TOM

| | |
|---|---|
| FORT de France | Tél : 05.96.63.12.13 |
| POINTE à PITRE | Tél : 05.90.93.20.69 |

©IFANE COMPO 04 72 72 06 11

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

L'option link apparaîtra dès que les deux PlayStation seront reliées.

Les générateurs d'ombre en action, comme ils le méritent !

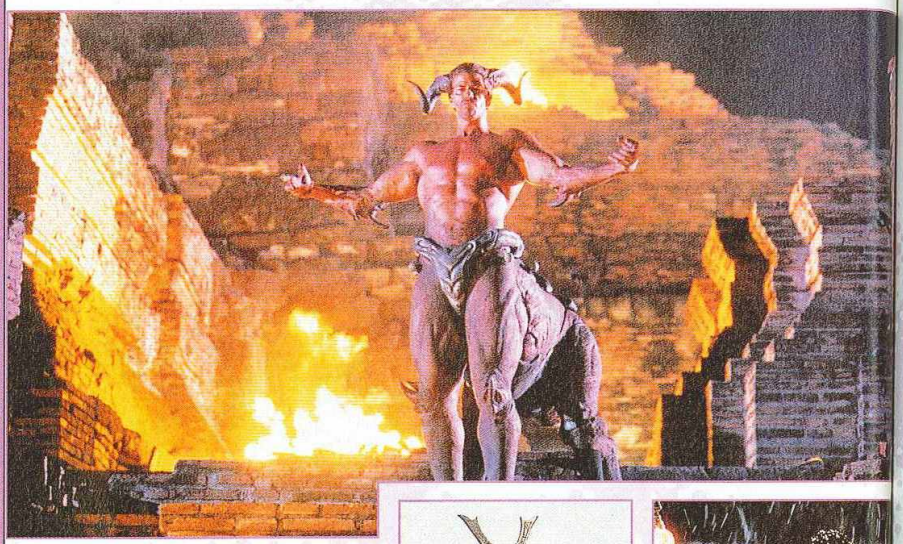
Par Dave Martinguk

# Mortal Kombat

## Destruction finale

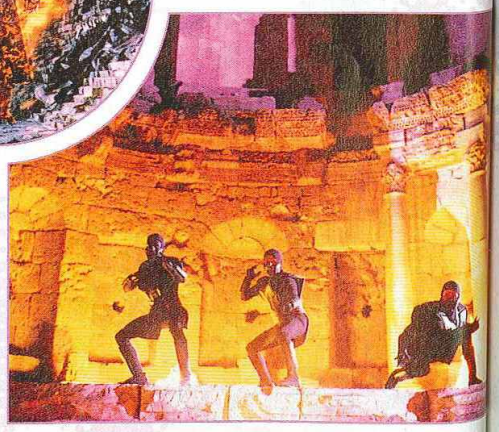
Sortie prévue en France le 4 février 98 - Durée : 1h30

**Ce titre simple et barbare est celui du nouveau film mettant en scène les personnages de Mortal Kombat. Une production haute en couleurs, pleine de bons sentiments, d'amitié virile et de franche camaraderie où les coups portés sont nombreux et où les corps fatalisés tombent comme des pantins désarticulés, sous le regard amusé de l'indiciblement mauvais Shao Kahn...**

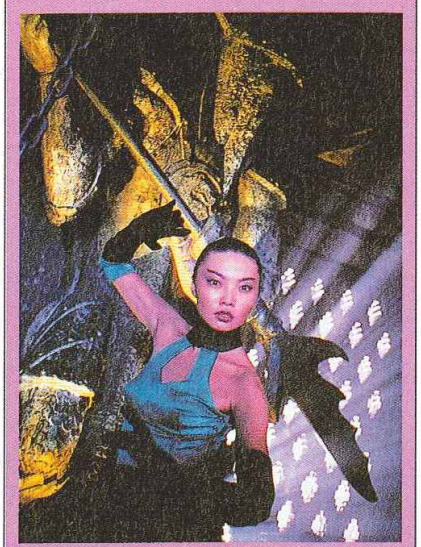


Bienvenue en enfer ! Ah ah ah...

Dans Mortal Kombat aussi il ne doit en rester qu'un...



MKDF est sorti aux Etats Unis le 21 novembre 97 sous le nom de MK Annihilation (autre titre précieux s'il en est...). On y retrouve la plupart des personnages du premier épisode – Liu Kang, Sonya Blade, Johnny Cage... - même si les acteurs qui les incarnent ici ne sont pas tous les mêmes. Par exemple, Christophe «Raiden» Lambert a laissé sa place de dieu du tonnerre à un certain James Remar. Avec les nouveaux venus, les fans de MK, le regard brouillé de reconnaissance, verront ici plus d'une vingtaine de personnages prendre vie. Une performance plus qu'honorable, qui promet au moins des affrontements variés. La qualité de l'intrigue n'a jamais été le point fort des Mortal Kombat. Que ce soit dans les jeux ou pour les films, le scénario se résume à un principe simple et inébranlable : les méchants débarquent sur Terre, et il faut tout faire pour les en chasser. C'est tout, c'est simple et on sait que l'on ne va guère voir ce genre de films que pour admirer des combats de folie magistralement orchestrés. Forts de cette certitude, il est de bon ton d'essayer de savoir si, maintenant, cette dernière attente sera comblée.
A priori, la réponse est oui.



La Mort porte une robe de soirée moulante couleur azur.

## Plastique impeccable, chorégraphie magistrale

MKDF commence alors que Raiden, de sa voix rauque de dieu, résume ce qui s'est passé dans le premier film et explique pourquoi les hordes de guerriers de Shao Kahn débarquent de nouveau sur Terre. Ces troupes sont menées par les généraux les plus redoutables du seigneur du royaume extérieur : Motaro, Rain, Ermac et Sheeva. Parmi ces quatre personnages, on remarque d'ores et déjà deux créatures pas tout à fait humaines : Motaro, l'homme centaure, et Sheeva, une femme au fort caractère qui a une manière bien à elle de vous caresser le dos avec ses deux paires de bras. Comme dans le premier épisode, les effets spéciaux servent une action rondement menée. Dans le film, les combats sont nombreux et ils se révèlent d'une violence rare. Juste ce qu'il faut pour plaire aux fans de la série. On retiendra, parmi les scènes d'anthologie de ce film, les combats Sonya/Jax contre Cyrax, Liu Kang/Kitana contre Smoke, Sub Zero contre Smoke ou encore Sonya contre Mileena. Ceci juste pour vous donner l'eau... pardon, le sang à la bouche. Mais d'autres scènes sont plus «softs». Par exemple, le moment où Liu Kang rencontre Nightwolf et où ce dernier lui montre son animality restera dans les annales du cinéma comme un superbe moment d'intimité partagée... Ajoutons à cela la plastique avantageuse de quelques-uns des personnages féminins du film (en particulier Talisa «Kitana» Soto) et on obtient un mix explosif assez agréable à regarder, en fin de compte.

Euh, au fait Jax, t'as l'heure ?

Le film a été tourné dans différents endroits : sites naturels en Jordanie, en Israël ou en Thaïlande, et studios à Londres.

Mmmh, les gentils pectos de Liu Kang... Mmmh, les gentils pectos de Sonya Blade...

« Une histoire d'amitié qui commence entre nous deux... »

## Pas de surprise, c'est pour les fans

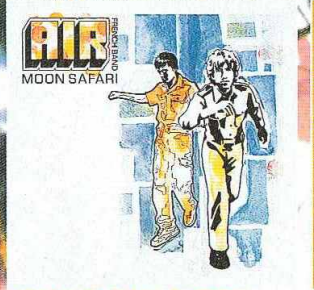
MKDF n'est pas un blockbuster (film à gros budget censé remporter un succès énorme), comme on dit aux Etats-Unis. C'est un film très ciblé qui ne s'adresse qu'à deux publics : celui des fans de films d'action, et celui des joueurs de jeux vidéo. Ça tombe bien, les deux sont souvent liés. MKDF est un film sans surprise, rapide, efficace, que certains ne s'empêcheront pas de juger kitsch pour son côté costumes à deux balles et son histoire "meilleur marché". Qu'à cela ne tienne, la vocation de MKDF est de présenter «grandeur nature» les combats de la série auxquels on ne peut normalement assister que sur l'écran d'une borne d'arcade . Ni plus ni moins. Et force est de constater que, dans le genre, il tire plutôt bien son épingle du jeu (les personnages possèdent même beaucoup plus de coups dans le film, mais c'est une autre histoire...). Un film à aller voir entre amis, avec des paquets de pop-corn et une singulière envie de ne pas se prendre la tête...

Y'a pas à tortiller, Kitana est horrément b... belle !

# Zik

**A peine dessoûlé du soir du nouvel an, il faut malgré tout envisager l'avenir et l'année naissante sous un bon jour. Plus musical, peut-être. Notre sélection du mois.**

Par Vladimir Sebansky



Voilà donc un bon plan, pas de doute. Plongez aux alentours de la page 92 de ce numéro de PlayStation pour découvrir le duo du moment, **Air**, et les entendre parler de jeux vidéo et de musique. Puis, patiemment (plus ou moins), attendez le 19 janvier pour découvrir leur premier album, ***Moon Safari***. Plein de richesses, planant (***Remember***), tubesque quand il faut (***Sexy Boy***, le clip passe en ce moment sur vos ridicules petits écrans), pas chiche en hommages (Remember avec Jean-Jacques Perrey), Moon Safari se fait aussi chanson à la basse assassine et aux arrangements de cordes limpides (***You Make it easy***). Bref, l'album à ne pas manquer en ce début d'année sous peine de passer pour Jo-l'crétin. Air, où la preuve pour nos amis anglais que les musiciens français ne sont pas tous des DJ. (Source)

Des DJ, justement, deux géants du hip-hop qui s'amusent sur un disque, soit 24 minutes de mixs et de cuts renversants : **DJ Shadow live**, avec ses petites mains et ses platines, remixé par Q-Bert, le meilleur DJ du monde. Si vous croyez encore que le Hip-Hop c'est le rap français, faites un tour par ce disque. (MoWax)

**Björk** est certainement l'artiste la plus remixée, jeu auquel elle se prête apparemment sans retenue. ***Bachelorette***, dernier single de son dernier album (que vous vous devez de posséder), n'échappe pas à cette règle. Six titres sur ce maxi, dont 4 remixes, notamment le très réussi remixe de RZA, rappeur du Wu Tang Clan, et My Snare qui joue le rôle de face B. (Polygram)

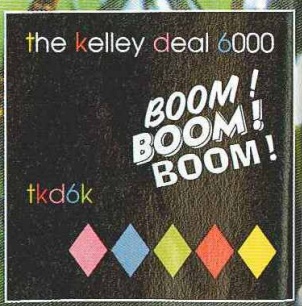
Plutôt inclassable parce que mélangeant joyeusement tout un tas de sonorités, **Planetary Folks de As One** veut flatter les oreilles du monde entier. Apparenté à la sphère technoïde parce que saupoudré de rythmiques "modernes", Planetary Folks fait cohabiter synthé, cor anglais, saxophone, percussions et voix doucement chantantes. (MoWax)

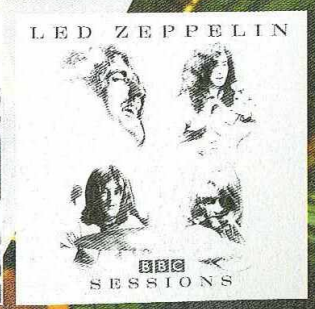
Plus inclassable qu'on veut bien le croire, **Bashung** va nous livrer son nouvel album, ***Fantaisie Militaire***, d'un moment à l'autre. Vivement. En attendant nous mettrons nos oreilles sur le premier single qui en est tiré, ***La nuit je mens.*** Avec, en guise de face B, un titre inédit de notre alsacien à nous, not'gars Bashung. (Barclay)

Jouons donc la carte de la nostalgie. Celle des références à peu près incontournables avec ces BBC Sessions de **Led Zeppelin**. Deux CD plein (presque) à craquer compilés et masterisés par Jimmy Page himself. (Warner)

Déjà le tome 5, **FutureFunk**, les compilations houso-techno-hip-hop-land de monsieur 3 Suisses Musique prennent de la bouteille. Le dernier cru n'est pas extraordinaire... quoi que, on trouvera tout de même quelques bonnes sauces. Avec notamment un remix du Brown Paper Bag de Roni Size par Photek, tout de même, ou encore l'excellent Jacques your body des Rythmes Digitales.

Et enfin, finissons avec des plaisirs moins électroniques, ***Boom ! Boom ! Boom !***, le deuxième album rockeux de **The Kelley Deal 6000**. Plus calme que le titre ne le laisse entendre, on fait le joyeux en retrouvant la barjo Kelley, soeur jumelle et collègue Breeders de Kim (bassiste des Pixies), on se sent en famille. (Play it again Sam)



# BLOODY
## HYPER BEAST DUEL
# ROAR

Par Julien Chièze

EDITEUR : HUDSON
DISPONIBLE DÉBUT FÉVRIER 1998

Quand on voit l'amour

que vouent certaines

personnes

à nos amis

les bêtes, il n'y a rien d'étonnant

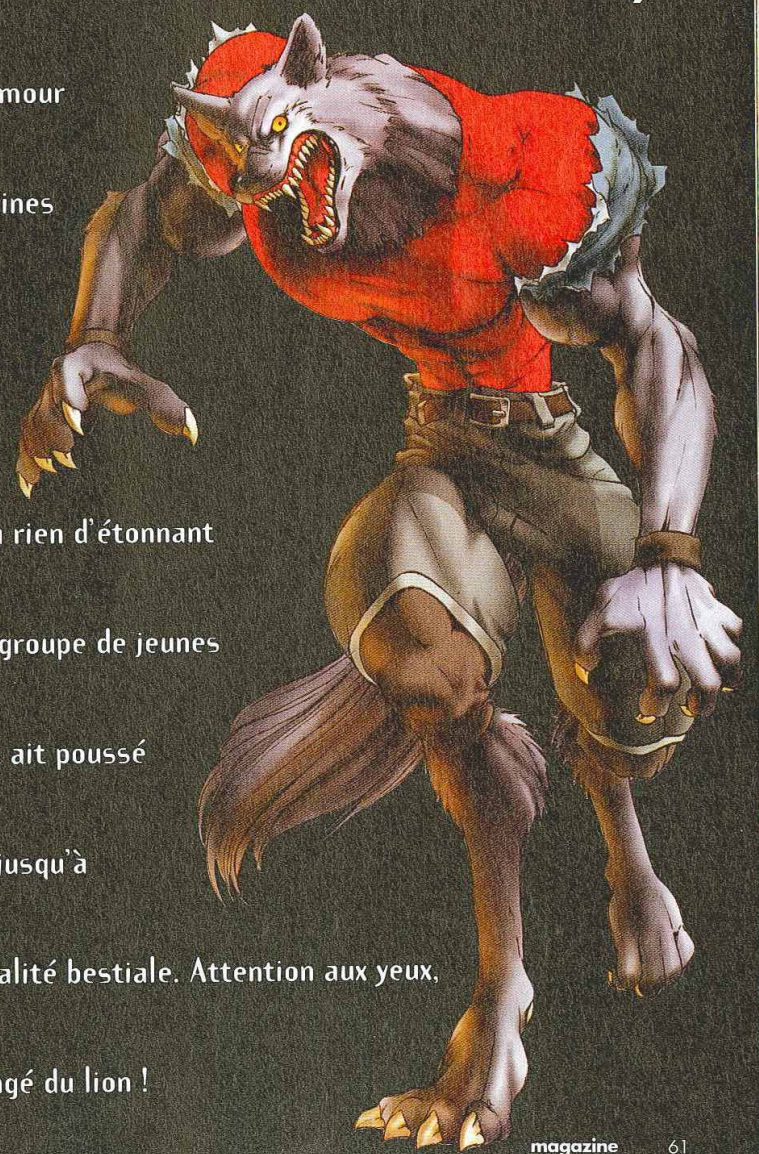
à ce qu'un petit groupe de jeunes

gens athlétiques ait poussé

cet état de fait jusqu'à

posséder une dualité bestiale. Attention aux yeux,

car ce jeu a mangé du lion !



**Vous croyiez avoir tout vu en matière de combat 3D? Vous pensiez que les surprises ne pouvaient provenir que des Namco ou autres Capcom. Eh bien préparez-vous à la rédemption de votre vie. Passer à côté de Bloody Roar, ce serait vraiment trop... bête !**

L'année 1998 semble bénie des dieux pour tous les fans de combat, puisqu'une avalanche de titres est d'ores et déjà prévue sur la console de Sony (pensez à Tekken 3...). Bloody Roar, qui est le premier à se jeter dans l'arène, n'était paradoxalement peut-être pas le plus attendu, jusqu'à ce qu'un jour nous recevions une pré-version de ce jeu qui nous fit tous tirer la langue et nous exclamer : "C'est trop puissant d'être un animal"!

Le soleil brille, merci pour lui.

Un trampoline c'est pratique, surtout lorsqu'il permet de mettre à mal votre adversaire.

## L'évolution est en marche

Rappelez-vous il y a très, très longtemps, dans l'atmosphère enfumée des salles d'arcade les plus sombres, trônait en seigneur et maître la borne la plus connue au monde, j'ai nommé : Street Fighter II (tout court pour l'instant). Véritable ambassadeur du jeu de combat, grâce à des animations très soignées, une ambiance inoubliable et surtout des coups spéciaux qui allaient rester à jamais ancrés dans l'inconscient collectif des joueurs. Qui n'a jamais vociféré, pour se défouler un coup, "Haddoken" ou bien encore "Dragon Punch"? Preuve de ce succès, tous les éditeurs ont commencé à sortir leurs repompes du chef-d'œuvre de Capcom (ce dernier a même, soit dit en passant, tenté de s'auto plagier avec des titres aussi insipides que Street Fighter II', Turbo, Super Turbo...). Puis vint le temps des combos démoniaques issues du très bourrin Killer Instinct de Rare. Mais l'innovation majeure de ces dernières années fut, sans conteste, l'apparition de la 3D. Expérimentée avec un succès déroutant dans la

Après le Lac des Cygnes, Alice se permet quelques représentations exceptionnelles au dépend de Fox.

Non, ce n'est pas un mode training, mais ça s'en rapproche.

fiche technique **BLOODY ROAR**

| | |
|---|---|
| Genre | Combat 3D |
| Editeur | Hudson Soft |
| Distributeur | Virgin I.E. |
| Nombre de joueurs | 1 ou 2 |
| Niveaux de difficulté | 8 |
| Continues | Illimités |
| Memory Card | Oui, 1 bloc |
| Son en | Stéréo |
| Après une demi-heure de jeu | Mais non maman, c'est pas un jeu pour les bêtes ! |

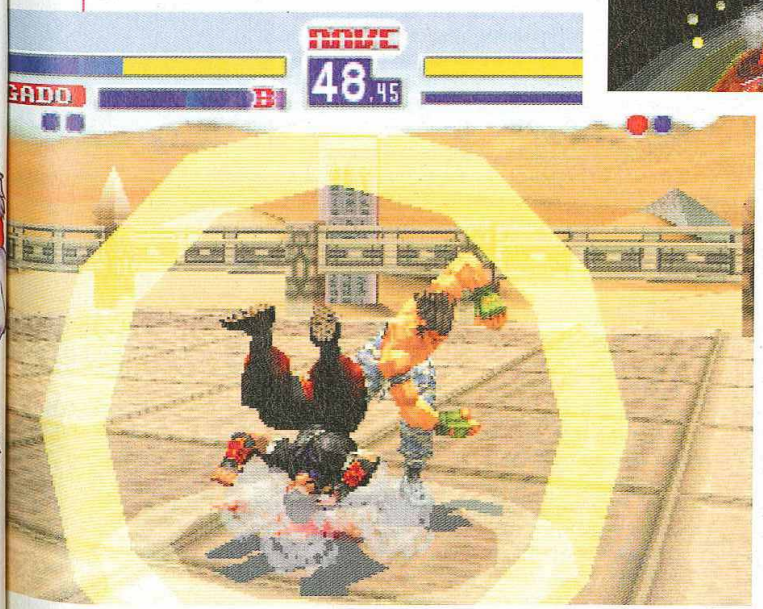
# Original, techniquement fabuleux : Noël n'est pas fini !

série des Tekken de Namco (le Street Fighter des années 95), il manquait toutefois encore un chtit kekchose, puisque en fait seuls les persos s'avéraient modélisés en 3D ! Ce n'est qu'en 1996 que le pas fut franchi sur console avec une immersion totale dans la 3D, et ce grâce à un néophyte en la matière : l'archi célèbre (pour ses RPG) Squaresoft et son premier essai dans la baston : Tobal N° 1. Que pouvait-on escompter alors? Vers quelles contrées inexplorées allions-nous échouer, et par l'intermédiaire de quel équipage? (comprenez par là, grâce à quel éditeur). La réponse a toutes ces questions existentielles vient de tomber. Le dernier rejeton made in Hudson, Bloody Roar (ou : quand les hommes mutent en bêtes), va faire pâlir toute la concurrence. Le loup est entré dans la bergerie. Explication.

## L'homme descend de l'animal

Un constat paraît totalement irréfutable : esthétiquement Bloody Roar est, dans son genre, révolutionnaire (n'ayons pas peur des mots). Chaque impact déclenche un bruit sourd typique de l'arcade, mais surtout un déluge visuel tout bonnement hallucinant. Je m'explique : que vous réalisiez un coup spécial ou que vous ne tentiez qu'un simple uppercut, des décharges d'énergie aux couleurs renversantes apparaîtront. Et ce n'est qu'un début puisque je ne vous parle pas encore des effets émanant de vos transformations

Non, ce n'est pas un mode training, mais ça s'en rapproche.



La fête foraine en direct live. Ils sont vraiment trop forts.

Non, ce n'est pas une boule de feu, mais c'est aussi efficace.

# Bloody Roar s'inscrit d'emblée comme un des meilleurs jeux de combats 3D.

Ma foi, Bloody Roar, bien que mesquin au niveau des persos, présente de nombreux modes sympas tels les modes SD ou Kids, accessibles directement sans code, ni jus d'orange... Profitez-en !

La traîtrise est l'une des techniques qu'il vous faudra privilégier si vous tenez à la victoire.

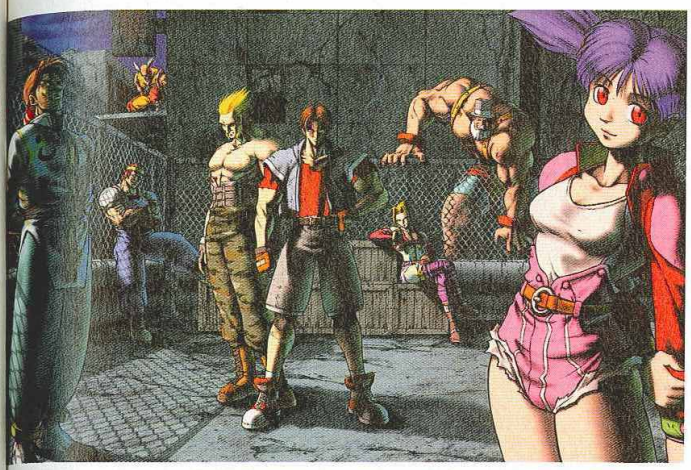
bestiales... Vous l'aurez aisément compris devant les différentes photos, l'innovation sur laquelle repose tout l'intérêt du jeu provient de la capacité que possèdent les huit protagonistes de se transformer : bêtes féroces telles qu'un lion, un tigre du Bengale, un terrifiant sanglier, ou bien inoffensifs animaux tels qu'une lapine rose, une taupe pas si miro que ça, etc. Qui dit transmutations sous entend inévitablement nouvelles aptitudes, nouveaux pouvoirs et surtout nouveaux effets délirants. Une fois de plus, on ne peut que s'incliner devant la maîtrise technique dont fait preuve Hudson. Les transformations dégagent un véritable sentiment de puissance, on se sent invincible et près à tailler en pièce n'importe quel adversaire. A n'en pas douter, les instincts primaires les plus refoulés émergent particulièrement vite lors de telles situations. Prévenez vos parents et amis, ils risqueraient de prendre peur.

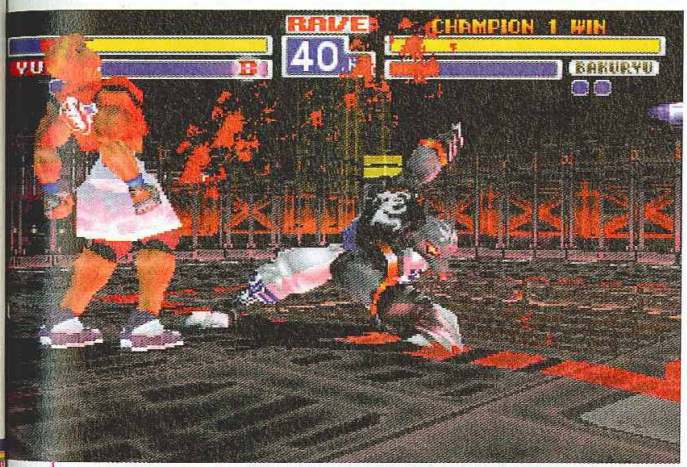
## Un jeu qui a vraiment la pêche

C'est bien joli de se prendre pour un lion ou une taupe, mais un jeu de combat c'est d'abord un rythme, un état d'esprit, une jouabilité sans faille, et bien d'autres ingrédients. Rassurez-vous, tout a été transcendé comme par magie. A commencer par la vitesse d'animation particulièrement élevée (surtout lorsque vous activerez le mode Rave) qui permet d'enchaîner sauts, esquives et coups spéciaux sans

Bloody Roar semble porter son nom à merveille : une éventration toute en finesse.

nblée
des
x
3D.






Bloody Roar semble porter son nom à merveille : une éventration toute en finesse.

avoir le sentiment d'assister à un match de catch au ralenti. Second bon point, la jouabilité. Absolument instinctive et permettant de maîtriser les coups les plus insensés très rapidement. Et encore heureux, ma foi, car sinon cela aurait été un véritable chemin de croix que de venir à bout des millions de combinaisons possibles. En effet, un des nombreux avantages que procure l'introduction d'une dualité des personnages est de rallonger considérablement la liste des coups. Il vous faudra donc compter en moyenne plus d'une quarantaine de manipulations différentes, réparties entre les coups spéciaux utilisables en tant qu'humain, ceux accessibles uniquement en mode Beast, les combos et bien d'autres. Diantre, que de bien bonnes choses ! Mais le plus intéressant se

chez Consol Plus
Nice & Cagnes-sur-Mer
GAMES
Même après la Fête c'est toujours la Fête !
On rachète CASH CONSOLES & JEUX
Le dicton du mois :
" en janvier achètes le jeu qui te plaît ! "
LES MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
7 Bd Kennedy - 06800 Cagnes-sur-mer et 9 rue Lepante - 06000 Nice
Tél. 04 92 02 06 04 - Fax 04 93 20 97 03

JEUX PLAYSTATION

| NEWS | | TOP DE FIN D'ANNÉE 97 | |
|---|---|---|---|
| Z | 299 F | CRASH BANDICOOT 2 | 349 F |
| VERSAILLES | 299 F | COLONY WARS | 349 F |
| POWER SOCCER 2 | 349 F | G POLICE | 349 F |
| MEN IN BLACK | 349 F | DRAGON BALL Z | |
| SHADOW MASTER | 349 F | FINAL BOUT | 349 F |
| COOL BOARDERS 2 | 349 F | TOMB RAIDER 2 | 349 F |
| THEME HOSPITAL | 349 F | MOTO RACER | 349 F |
| STEEL REIGN | 349 F | FINAL FANTASY 7 VF | 399 F |
| NIGHTMARE CREATURES | 349 F | TIME CRISIS + GUN | 499 F |
| JERSEY DEVIL | 349 F | | |

JEUX D'OCCASION PSX

99 FRANCS
NEED FOR SPEED

149 FRANCS
NEED FOR SPEED 2
TOMB RAIDER

199 FRANCS
ADDIDAS POWER SOCCER 97
COMMAND & CONQUER
CRASH BANDICOOT
DBZ BATTLE
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGIE
EXCALIBUR
EXHUMED
FORMULA ONE
JET RIDER
LEGACY OF KAIN
LITTLE BIG ADV VF
MICROMACHINES VF
OVERBLOOD
PANDEMONIUM
PERFECT WEAPON
PORSCHE CHALLENGE
RAGE RACER
RALLY CROSS
REBEL ASSAULT 2 VF
RESIDENT EVIL VF
SENNA KARTING
SUIKODEN
SOVIET STRIKE
SWAGMAN
WARHAMMER
WING COMMANDER 4 VF
WIPE OUT 2097
WWF IN YOUR HOUSE

259 FRANCS
CITE DES ENFANTS PERDUS
COOL BOARDERS
DARK FORCES
DYNASTY WARRIORS
G POLICE
HERCULES
ISS SOCCER PRO
LOMU RUGBY VF
LOST VIKING 2
MONSTER TRUCK
PANZER GENERAL 2
PLAYER MANAGER
RAPID RACER
SOULBLADE
SYNDICATE WARS
TEKKEN 2
TOSHINDEN 3
TOTAL NBA 97
VANDAL HEARTS VF
VIRTUAL POOL
V.RALLY

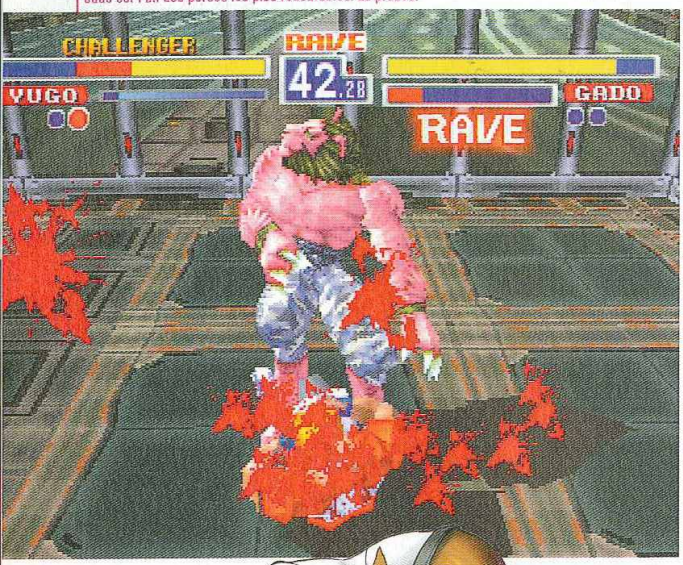
Attention CHUTE de PRIX

CECI N'EST QU'UN EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE ...

Sans se déplacer, tous les jeux en magasin sur le
3615 CONSOLPLUS
EXPÉDITION DANS TOUTE LA FRANCE
Frais de port : 0 Francs*
* à partir de 100 Francs d'achat

Conformément à la loi "Informatique et Libertés" N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès

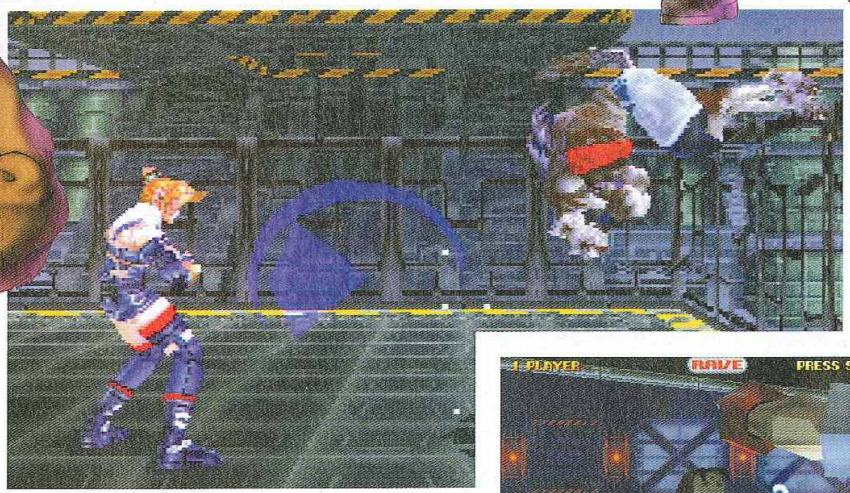
Gado est l'un des persos les plus redoutables. La preuve.




révèle être la conjonction de tous ces éléments, qui confère à Bloody Roar une atmosphère et une pêche unique. Seul contre la console, le plaisir est déjà assez géant, mais contre vos potes ça tourne carrément au délire. Vous le remarquerez sûrement, on s'excite quasiment autant sur sa manette que votre perso dans le jeu. On s'exclame de joie, on entreprend un long hurlement plaintif, on proclame que la vie de loup c'est juste surpuissant, qu'on est le roi des animaux, on lance des défis à tour de bras, en un mot on vit avec le jeu !

## Le meilleur ami de la PlayStation?

Devant tant d'excellence, n'importe quel joueur normalement constitué trouvera son bonheur, cela paraît évident. Toutefois, certains trouveront à redire. Il y aura tout d'abord vos parents, qui trouveront que vous vous courbez de plus en plus (expliquez leur que c'est de la faute des sièges de votre bahut). Puis il y aura immanquablement vos amis,



Le dernier Boss avait l'air cool : au final c'est un monstre démoniaque directement issu de croisements génétiques.

Les mutations sont véritablement grandioses. Elles vous serviront aussi de parade ou de contre.

## BLOODY ROAR

DESIGN : Les transformations et les coups spéciaux sont des déluges de beauté visuelle. **9**

DURÉE DE VIE : Vous en passerez des nuits avant d'en avoir fini avec le jeu. **8**

JOUABILITÉ : C'est un vrai plaisir de pouvoir enchaîner, très vite, des combos renversantes. **8**

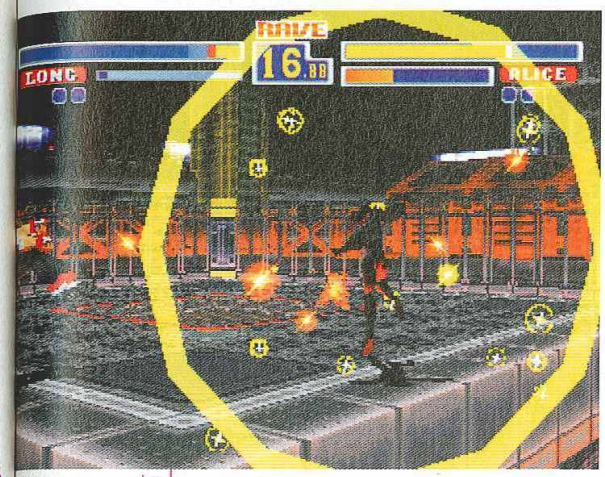
MUSIQUE ET SON : Musiques sans plus et bruitages arcade. Rien d'inoubliable. **7**

ORIGINALITÉ : C'est un jeu de combat, mais les mutations apportent une autre ampleur. **7**

TECHNIQUE : Effets visuels démentiels et modélisation quasi parfaite. C'est somptueux ! **8**

### EN RÉSUMÉ

Bloody Roar prouve indéniablement que l'on peut encore innover au sein de ce genre. Terriblement accrocheur, profitant pleinement des qualités techniques de la console et d'une prise en main exemplaire, il s'impose comme une nouvelle référence en matière de combat 3D sur PlayStation. **9**




Les mutations sont véritablement grandioses. Elles vous serviront aussi de parade ou de contre.

qui en auront marre de se faire jeter de chez vous alors qu'ils n'avaient commencé à jouer que depuis trois heures. Ensuite ce sera au tour de vos voisins de venir se plaindre de grognements des plus mystérieux qui parviennent à les réveiller pendant leur sommeil (rétorquez leur que ça doit être la faute de Roswell, que vous hébergez gracieusement le temps d'une semaine cosmique). Mais bien avant ces petits désagréments sporadiques, des voix s'élèveront pour critiquer certains aspects intrinsèques au jeu. Ils vous parleront, par exemple, du manque flagrant de personnages. Effectivement, par les temps qui courent, huit combattants (même s'ils représentent une formule deux en un comme les shampoings) c'est quand même limite radin. D'autres vous démontreront que les menus d'options vraiment utilisables ont fait l'objet d'une économie typiquement japonaise (il faut bien trouver des coupables à cette infamie)... Mouais, bah, c'est qu'ils n'ont pas passé beaucoup de temps en compagnie de nos amis les bêtes, car mise à part l'absence du mode de jeu en équipe (une nouvelle fois à cause du manque de persos), Bloody Roar peut se targuer d'être particulièrement complet. Time Attack, Survival, Entraînement, mais aussi des planches graphiques sur les étapes de développement du jeu (une première pour un jeu de baston), d'autres sur les combattants, une revisualisation des séquences de fin, et un mode permettant de changer des paramètres, qui s'affichera en fonction de votre réussite, de votre rapidité, etc.

## Ils ont l'air si mignon...

Yugo est l'adolescent japonais type. Très classieux, un brin mystique et quelque peu inconscient. Il a la capacité de se transformer en loup. Personnage correct. Il demande un temps d'adaptation préalable.

Gado n'est autre qu'un chtit français au passé assez troublé. Ancien mercenaire, Gado en a conservé la terrible force. Il peut se muter en lion. C'un des personnage les plus puissants.

Bakuryu est un personnage énigmatique. Sorte d'ermite, il dispose d'une très grande vivacité ainsi que de bonnes attaques, ce qui fait de lui un des personnages les plus accessibles. Il peut se changer en taupe.

Mitsuko est une mère de famille japonaise toute en rondeur. Dotée d'une étonnante puissance, elle se révèle toutefois assez lente. Elle ne fait qu'un avec les sangliers.

Long n'est autre que le sage de la troupe. Il maîtrise à la perfection les arts martiaux dans la grande tradition chinoise. Très agile et d'une puissance hors du commun, il a des enchaînements dévastateurs. Il puise sa force dans le tigre.

Alice est un personnage espiègle et imprévisible. Elle dispose de la rigueur allemande et de l'exubérance des japonaises. Un personnage attachant, qui est le seul à pouvoir faire un double saut en s'aidant des parois. Ses couettes font penser à raison aux longues oreilles d'un lapin.

Greg est un homme haut en couleurs comme peut l'être l'américain moyen. D'une puissance herculéenne, il déroutera tout de même les novices. Sa transformation est celle du gorille.

Fox est une jeune femme anglaise élancée. Elle maîtrise parfaitement les coups de pieds, et peut réaliser des attaques éclairs. Elle peut emprunter l'apparence d'un renard.

Franchement, la seule critique que l'on puisse faire à Bloody Roar concerne son manque de choix de personnages, mais qui oserait lui tenir rigueur de cette maladresse, tant le niveau global de ce jeu est tout bonnement proche de l'exploit. C'est certainement le meilleur soft de combat du moment et il est tout bonnement indispensable pour les fans et les autres.

L'ultime humiliation : "Tu as mordu la poussière, et moi je contemple mon oeuvre."

Un "brise-dos" délicieusement agrémenté d'un délicat bisous. Mitsuko est vraiment une mère poule.

**On doutait, fut un temps, de le trouver un jour sur la console aux 2 petits mégas de Ram... Marvel Super Heroes est pourtant là, et c'est globalement une réussite, fidèle autant que possible à la version originale en arcade.**

Capcom est passé maître dans le domaine des jeux de combat en 2D. Après la saga Street Fighter, c'est au tour des super-héros et des super-vilains de la Marvel de faire une entrée fracassante sur PlayStation... en attendant X-Men vs Street Fighter !

## Moi, je peux faire des lasers avec mes yeux

Au moins, on est averti dès le début : cette fois, ce sont de vrais surhommes qui vont se taper dessus, à grand renfort de super-pouvoirs, de super-furies et de super-costumes. Après tant d'autres, c'est donc au tour de Marvel Super Heroes de trouver la voie de la conversion des salles d'arcade vers notre PlayStation.

Blackheart est très lent, mais appuyé de ses salaneries, il peut piéger un adversaire jusqu'à sa mort.

*Par Grégory Szriftgiser*

# MARVEL SUPER HEROES

**EDITEUR : CAPCOM**
**DÉJÀ DISPONIBLE**

**fiche technique — MARVEL SUPER HEROES**

| | |
|---|---|
| Genre | Baston 2D |
| Editeur | Capcom |
| Distributeur | Virgin I.E. |
| Nombre de joueurs | 1 à 2 |
| Niveaux de difficulté | 8 |
| Continues | Infinis plus sauvegardes |
| Memory Card | Oui (1 bloc) |
| Son en | Stéréo/Mono |
| Après une demi-heure de jeu | En solo, on en fait vite le tour, à deux, il en reste à découvrir. |

Et on a eu chaud : si elle s'en sort parfaitement avec la 3D, le bébé de Sony connaît parfois quelques difficultés à gérer la 2D. Et oui, avec deux mégas de Ram, difficile de stocker toutes les étapes d'animation de personnages comme ceux de la Marvel. Mais finalement, la conversion a abouti. Marvel Super Heroes se révèle assez fidèle à l'original en arcade, pour ses animations comme pour ses graphismes.

## Oui, mais moi je vole

Ce sont donc 9 personnages très connus des fans de comics américains, plus deux boss, qui peuplent

Captain America tirera un bon parti de la gemme de Power.

Blackheart est très lent, mais appuyé de ses sataneries, il peut piéger un adversaire jusqu'à sa mort.

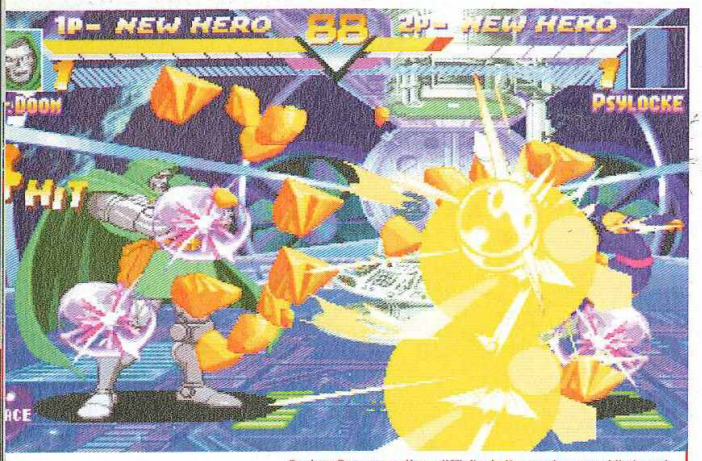
le monde merveilleux de Marvel Super Heroes. Wolverine, le poilu à griffes, Spiderman, l'homme qui colle aux murs, ou encore Iron Man le canif suisse surarmé, et Blackheart le fils de papa Satan, pourront à loisir étaler leur galerie de coups, plus originaux les uns que les autres, devant vos yeux ébahis. On retrouve la jouabilité Street chère à Capcom, avec des coups à base de quart ou de demi-tour, et trois types de frappes, rapide, moyenne, ou forte pour les pieds et les poings. Le système s'est enrichi de la désormais classique jauge d'énergie, qui permet d'accumuler jusqu'à trois barres complètes, chacune pouvant servir au déclenchement d'une furie, ou encore à l'exécution d'un «infinite counter», équivalent du «zero counter» de Street Fighter Zero 2. Ensuite, nous passons aux petites originalités.

Blackheart peut charger sa barre d'énergie grâce à ses familiers.

Cette chope de Hulk est particulièrement bien animée, et qui plus est dévastatrice.

## Peut-être, mais tu sais faire des boules de feu, toi?

Le scénario du jeu met en scène les «infinite gems» : des gemmes aux pouvoirs incommensurables, que chaque personnage recherche à ses propres fins. Il en existe 6, chacune avec ses attributs : l'infini, la vitesse, l'esprit, la vie, la force et la résistance. Au cours des combats, ces gemmes pourront être collectées par les personnages, et utilisées moyennant une manipulation à la manette. La gemme de l'infini permet de coupler à chaque coup porté la libération de différents projectiles, celle de la vitesse accélère vos enchaînements, celle de la force vous fait frapper plus fort, etc. Notons qu'en outre, certains personnages savent particulièrement tirer parti de telle ou telle gemme, comme Blackheart que celle de l'infini

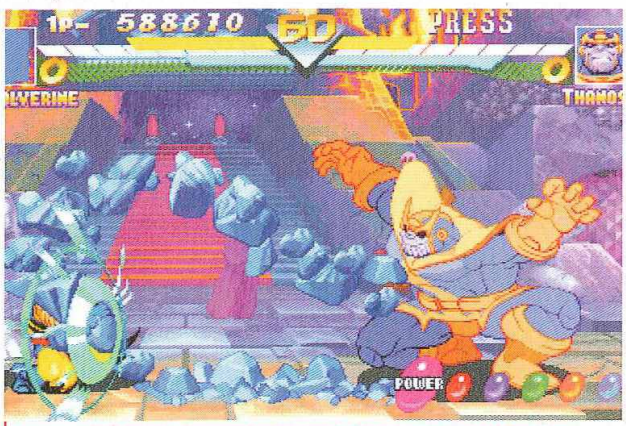



Docteur Doom en action : difficile de l'approcher quand il s'y met.

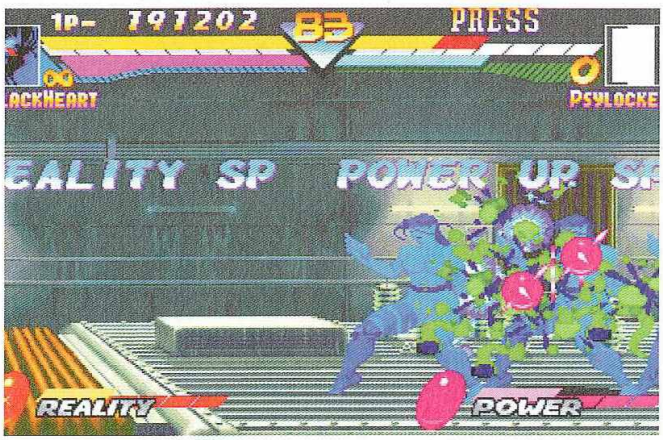
rend invisible, ou Magneto à qui la gemme de résistance fournit un bouclier encore plus efficace. Certains personnages possèdent plusieurs furies, toutes plus impressionnantes les unes que les autres, et enfin, alors que tous effectuent de super-sauts, certains peuvent carrément voler !

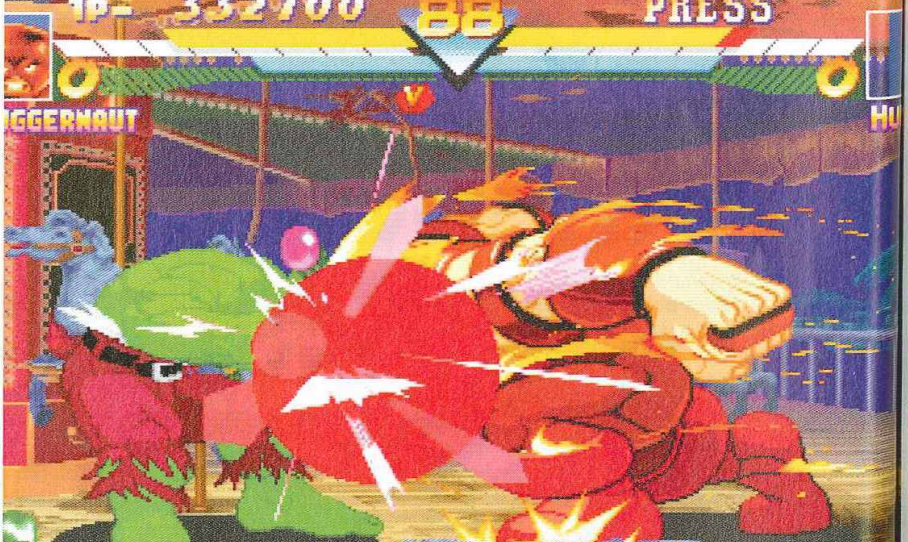
## Etalage de frime

Le décor est planté, et de bien belle façon. Marvel Super Heroes est un bon soft, mais qui souffre tout de même de quelques petits défauts. Certains le trouveront trop peu technique, alors que pour d'autres sa violence et son accessibilité seront source d'un fun inaltérable. Là où le bât blesse pour tout un chacun, c'est que son impressionnante vitesse d'origine a particulièrement disparue au cours de la conversion pour nos chers téléviseurs 50 hertz… Il reste cependant une alternative de choix pour ceux qui se sont désintéressés d'un KoF '95 qu'ils trouvaient trop technique... et qui aiment étaler leurs super-pouvoirs !




Thanos est sans conteste le personnage aux techniques les plus variées. Guettez le hors série PlayStation Magazine N°3 pour pouvoir le jouer !






© Marvel

## MARVEL SUPER HEROES

**DESIGN :** La plupart des personnages sont bien portés à l'écran, et les décors sont réussis. **7**

**DURÉE DE VIE :** Seul, il se finit vite. A 2, les 10 persos promettent des combats intéressants. **7**

**JOUABILITÉ :** Les furies s'exécutent aisément et on maîtrise l'ensemble assez vite. **9**

**MUSIQUE ET SON :** Musiques adéquates au style et des bruitages percutants. **7**

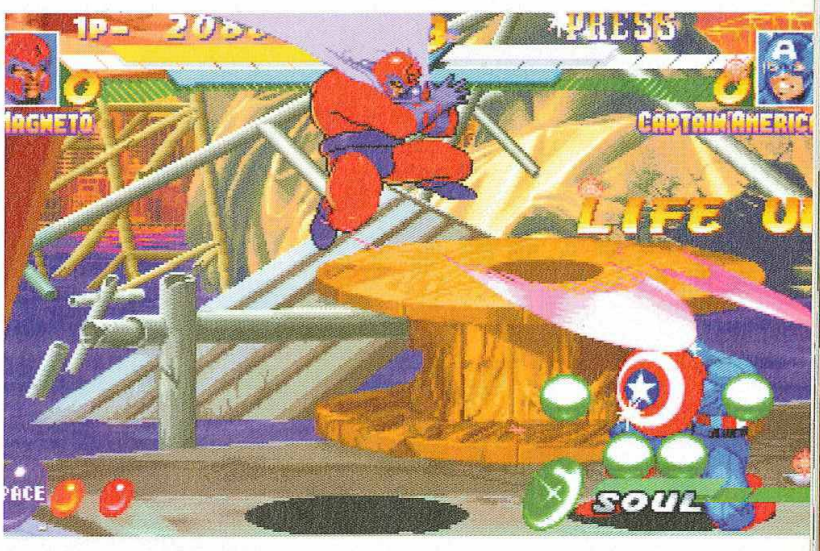
**ORIGINALITÉ :** On reste dans la baston, mais les gemmes en font un soft un peu à part. **6**

**TECHNIQUE :** L'animation des sprites est une réussite, mais le format européen fait ralentir le jeu. **7**

**EN RÉSUMÉ**

Les nombreux coups, les possibilités d'enchaînement et la violence des combats font de Marvel un bon jeu de baston. On a perdu un peu de la pêche d'origine à cause de la lenteur des consoles 50 Hz. Il reste cependant un des meilleurs softs en 2D ! **7**

# Les fans de collants bleu fluo et de super-pouvoirs vont être servis !




## Belle Brochette de brutes

### Thanos

Le boss final : en possession des 6 gemmes, il a 6 furies destructrices, et certains de ses coups normaux seraient spéciaux pour d'autres !

### Wolverine

Rapide et violent. Serval fera le bonheur de ceux qui aiment torcher un combat le plus vite possible !

### Blackheart

C'est le fils du diable : pentacles et familiers démons sont ses armes fétiches.

### Captain Americain

Le héros national avec son célèbre bouclier de shérif, agile, rapide et bleu.

### Docteur Doom

Fatalis en France, c'est le premier boss du jeu. Certainement pas un tendre, il dispose de coups assez vicieux.

### Hulk

Le géant vert (pantalon violet en option) : une brute avec des coups plus intéressants qu'il n'y paraît.

### Iron Man

Le marchand d'armes pleurnichard et son armure modèle 98 : lasers, rayons magnétiques ou gamma, et autres trucs à distance.

### Juggernaut

La vraie brute du jeu. Aucune attaque ne peut interrompre un de ses coups : ils passent toujours !

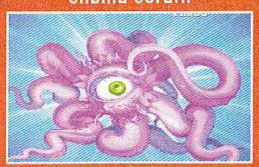
### Magneto

Ennemi héréditaire des X-Men de 1980 à 1990 (en gros), il a peu de coups, mais ils sont efficaces. Il peut voler.

### Psylocke

Bardée de ses pouvoirs psy, elle est habile dans les airs, et dispose en outre pas moins de trois furies.

### Shuma Gorath



Issu d'une dimension peu enviable, ce poulpe rose a une palette de coups surprenants, et une furie originale.

### Spiderman

Extrêmement agile, l'homme aux kleenex collants n'a pas son pareil pour se balader sur l'écran.

Après le fantastique NBA Live 98 d'EA, il fallait s'attendre à une riposte d'un autre géant de la simulation sportive. Si vous êtes petit et que vous en souffrez, vous n'êtes pas près d'oublier votre complexe, surtout en ces périodes de championnat de NBA !

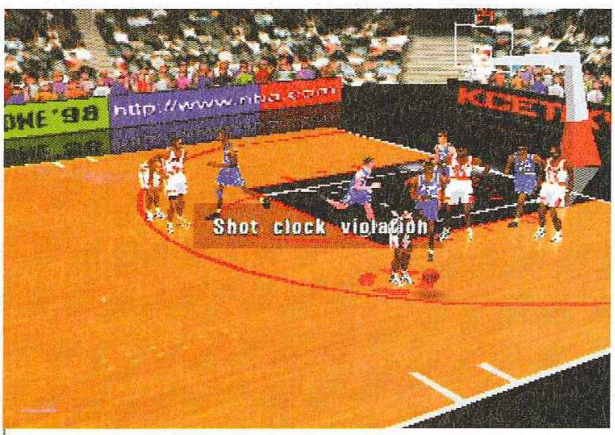
Par Jean Santoni

# NBA PRO 98

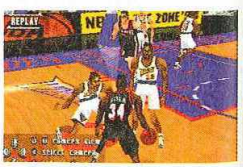
EDITEUR : KONAMI
DÉJA DISPONIBLE

Et voilà ! Encore une simulation de basket ricain, dire qu'à une certaine époque on se plaignait de la prolifération des jeux de caisses sur cette machine ! Mais bon, on commence à être habitué, la réactualisation sportive c'est un peu comme la neige en hiver ou la dinde aux marrons à Noël, non? La routine quoi. Et puis l'enjeu est quand même de taille, Konami ne pouvait décemment pas laisser EA s'accaparer la totalité du marché de la simulation sportive sans réagir. ISS Pro, rappelons-le, a tout de même été détrôné par EA le mois dernier. D'autre part NBA Live 98 a placé la barre relativement haut. Il s'agit presque là d'une question d'honneur pour Konami. Il suffit ! Rassurons ces messieurs du marketing tout de suite, les pauvres sont en train de transpirer à

Une pression sur la touche de la tranche vous donne accès aux stratégies du jeu.

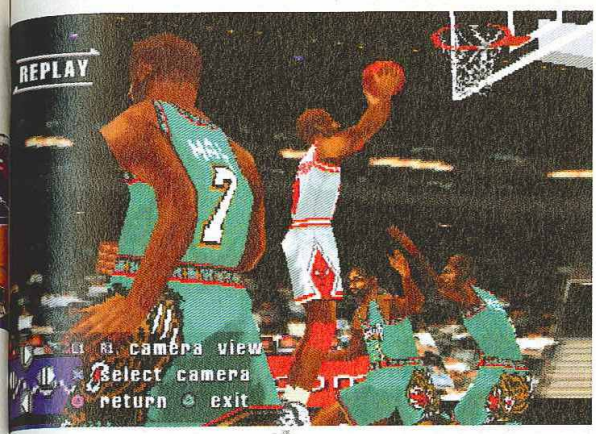



"Shot clock violation", ça veut dire : réfléchissez vite... En moins de dix secondes !



## fiche technique NBA PRO 98

| | |
|---|---|
| Genre | Simulation de basket américain |
| Editeur | Konami |
| Distributeur | Ubi Soft |
| Nombre de joueurs | De 1 à 8 |
| Niveaux de difficulté | 4 |
| Continues | Sauvegardes |
| Memory Card | Oui (1 bloc) |
| Son en | Stéréo |
| Après une | On regarde ses schémas tactiques |
| demi-heure de jeu | avec un peu plus d'attention. |



Les dunks sont un peu moins nombreux que dans NBA Live 98. Pour varier les plaisirs, pensez à enclencher le turbo en arrivant dans la raquette. Ensuite faites vous mousser en utilisant la fonction Replay !

grosses gouttes en lisant ces lignes comme s'ils venaient de disputer un match contre les Chicago Bulls ! Le nouveau jeu de basket de l'éditeur nippon remplit son contrat haut la main.

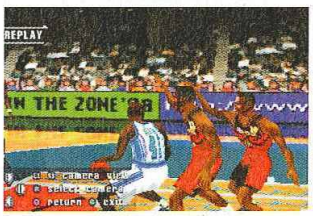
## Un gameplay plus... intellectuel

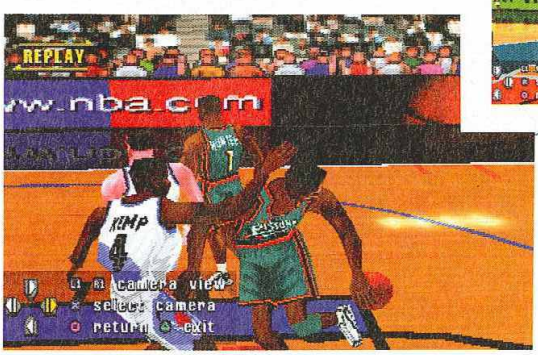
Cette année, on change de nom. On ne dit plus NBA In The Zone 98 mais NBA Pro 98. Ce changement brusque d'appellation masquerait-il une suite scandaleuse dénuée de toute innovation? Non. A changement de nom, changement de cap. Ce troisième volet est effectivement beaucoup plus pro. Nous sommes très loin des excentricités arcades qui jouaient en défaveur de la durée de vie des deux dernières moutures. C'est de simulation dont il est question cette fois. Oubliez les slaloms surréalistes dans les défenses adverses, les démonstrations de dunks et les déplacements à la Steve Austin (ben ouais, l'homme qui valait 3 milliards, quoi). NBA Pro 98 demande au joueur un jeu beaucoup plus subtile.

## Argh ! Comme le temps passe vite !

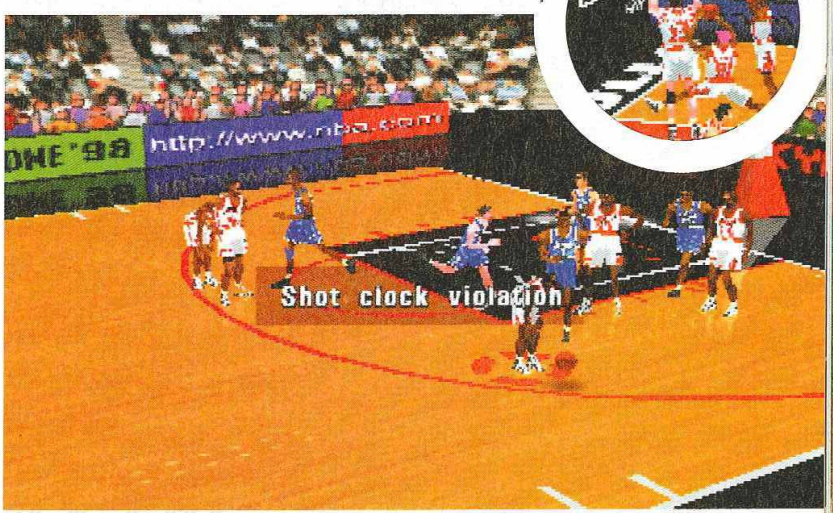
L'intelligence artificielle a subi de franches améliorations et rivalise d'efficacité avec le soft d'EA. Les équipes s'organisent mieux et les failles sont rares. Aussi devrez-vous les provoquer en utilisant au mieux votre sens de l'observation et vos capacités cérébrales, ô combien développées, pour analyser les schémas adverses. Heu... Ah oui, pour ça, vous disposerez bien évidemment de 10 minuscules secondes. Gloups. Au début c'est vraiment loin d'être évident et ça rend le soft un peu difficile d'accès même en mode Rookie. Résultat, lors des premiers matches, on se laisse souvent piégé par le foutu couple "3 seconds violation" et "shot clock violation". En contrepartie les rencontres offrent une profondeur tactique à laquelle la série In The Zone ne nous avait jusqu'ici pas accoutumé. Fini les actions stéréotypées, la lassitude et le placard poussiéreux, ou encore la pire des perspectives pour un jeu : le rayon occaz' du magasin le plus proche ! Malgré cette complexité relative, la prise en main demeure quasi-instantanée. Les commandes sont simples et diaboliquement efficaces. La sélection du

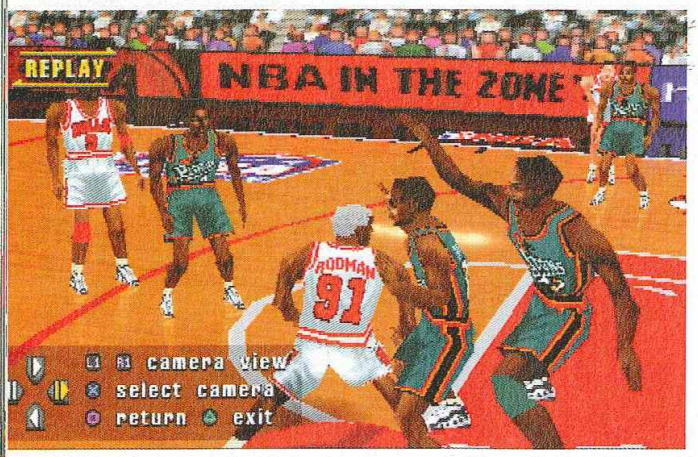
# Un concurrent de taille pour NBA Live 98 d'EA




Les feintes sont au rendez-vous, mais ces mouvements salvateurs sont toutefois moins nombreux que dans NBA Live 98.

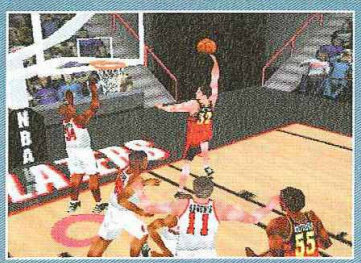


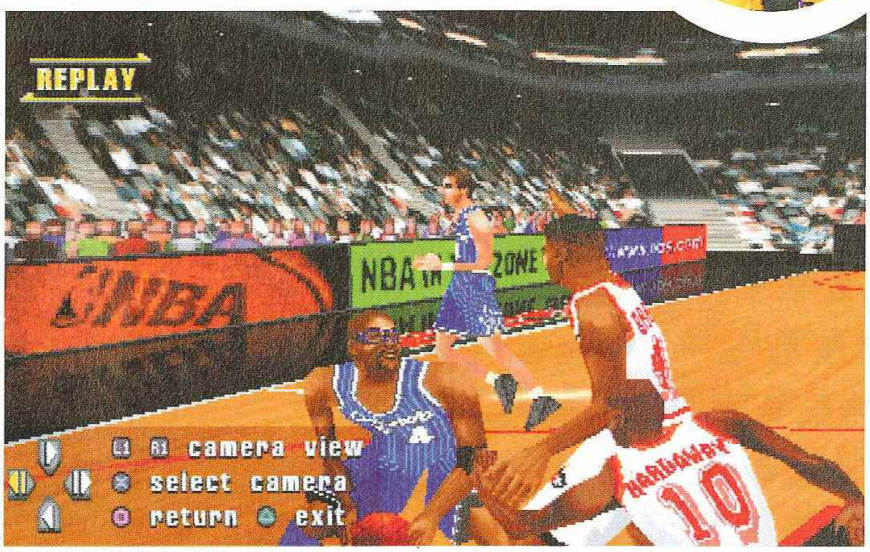



joueur le plus proche du ballon n'attire aucune critique. Tous les gestes défensifs sont accessibles et vous n'aurez jamais le sentiment de chiper le ballon à l'adversaire par hasard. Cet heureux constat vaut également pour les blocs et les interceptions. C'est précis et jamais confus. Enfin la possibilité de modifier en temps réel ses stratégies offensives et défensives par simple pression d'une touche permet d'éviter de casser le rythme de la partie en faisant une pause. Bref c'est du tout bon

## Nobody's perfect

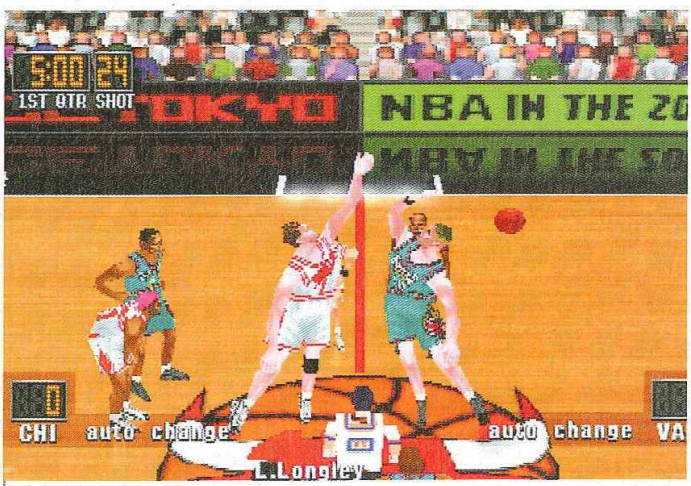
La réalisation globale de NBA Pro respire le modernisme mais pas la révolution. Le titre mérite toutefois largement son "98". La modélisation des stars de la NBA est d'un excellent niveau, avec des visages très réussis (on ne retrouve pas les expres-



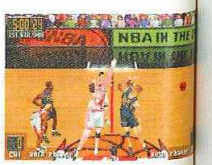


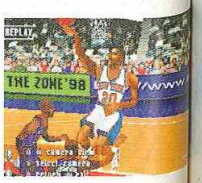

## NBA Live 98 vs NBA Pro 98

Bur, dur. Comment départager ces deux simulations? Mmmm. On serait tenté de dire match nul tant leur gameplay et leur réalisation sont proches. Nous donnerons cependant un très léger avantage au jeu d'Electronic Arts pour ses choix tactiques, ses mouvements offensifs plus variés, son ambiance explosive, et son habillage vidéo séduisant.




Les blancs ne savent pas sauter? Non !





Les contres et les vols de balles sont hyper accessibles grâce à des commandes intuitives et des tests de collision tout simplement parfaits.

## NBA Pro 98

Mémoire card | Multi-joueurs

DESIGN : Des joueurs parfaitement modélisés. Niveau comparable à NBA Live 98 . — 8

DURÉE DE VIE : Difficulté assez élevée qui pourra décourager les moins persévérants. — 8

JOUABILITÉ : Des commandes simples. Le jeu est cependant très difficile. — 8

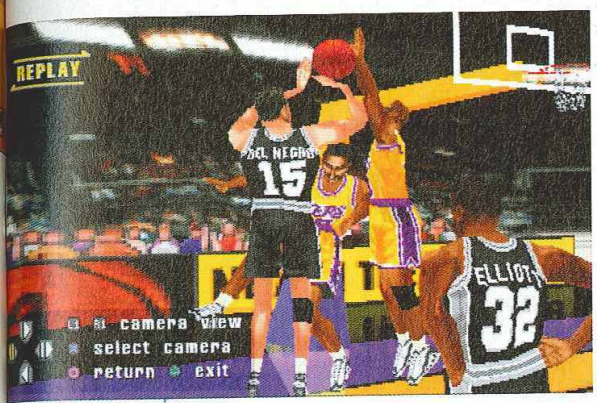
MUSIQUE ET SON : L'ambiance du stade manque de pêche. Le commentateur est trop timide . — 6

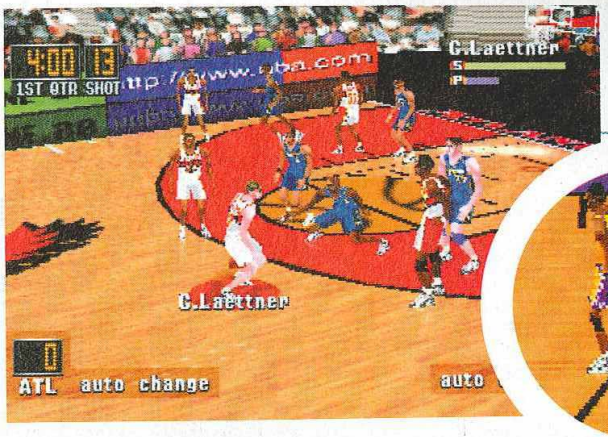
ORIGINALITÉ : Y a un panier et 10 géants sur le parquet. Classique. — 6

TECHNIQUE : Une Motion Capture convaincante, une IA travaillée . — 8

### EN RÉSUMÉ

Konami ne s'est pas laissé piéger par le chant des sirènes de la réactualisation. Son jeu de basket a tout pour séduire : une réalisation impeccable, un gameplay nettement plus technique que celui des "In The Zone" et une prise en main immédiate. Les fans de la NBA seront ravis. Une excellente simulation de basket qui rivalise avec NBA Live 98 d'Electronic Arts. — 9

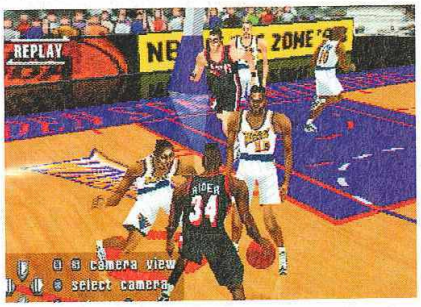


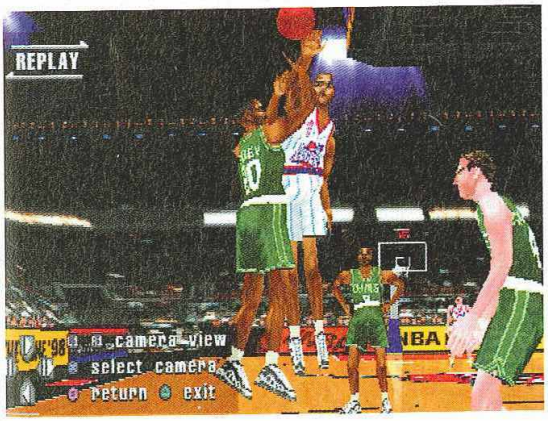



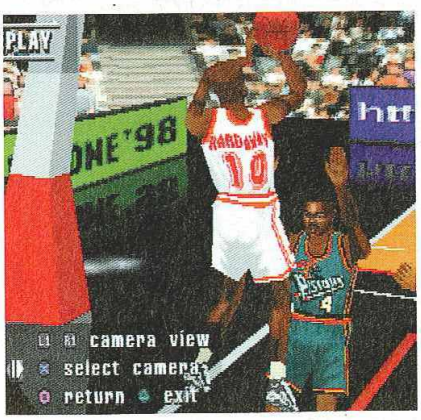

Vos joueurs disposent d'une barre fatigue et une autre de turbo. Pensez à les surveiller.

Les contres et les vols de balles sont hyper accessibles grâce à des commandes intuitives et des tests de collision tout simplement parfaits.

sions imbéciles habituelles), des contours moins géométriques et des textures un peu plus fines. Pas besoin de se forcer donc pour reconnaître ses joueurs préférés. La Motion Capture est aussi un poil plus souple. A ce titre, la diversité des gestes techniques flattera les rétines les plus critiques : passes aveugles, alley-oops, bras roulés, feintes de corps, slams, dunks.... A ce niveau-là, NBA Pro n'a rien a envier au titre d'Electronic Arts (peut être les dunks et encore). La rapidité des déplacements a été revue à la baisse pour plus de réalisme. La lisibilité de l'action n'en est que meilleure, vous pourrez désormais organiser votre jeu plus efficacement. Enfin, la désagréable impression de flottement qui caractérisaient certaines passes longues a définitivement disparu. Le seul reproche que l'on puisse formuler concerne l'ambiance sonore et l'habillage. Le public et les commentateurs manquent un peu de patate, en gros c'est pas trop la fièvre dans les tribunes ! L'interface s'avère également assez froide et austère (notamment la phase de création des joueurs). Ne comptez pas non plus sur un show (chaud?) de pom-pom girls à la mi-temps. Chez Konami, on slam, on dunk mais on ne s'égare pas ! Cependant, ce petit manque de fantaisie constitue un défaut mineur qui n'altère en rien la qualité et le réalisme de cette simulation qui n'a décidément pas grand chose à envier à celle d'Electronic Arts.



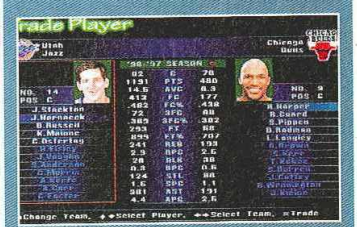




## Un gameplay technique et réaliste

## Management

Les options de NBA Pro 98 sont inattaquables. Il est possible de faire des transferts, de gérer ses blessés ainsi que de jouer à Dr Frankenstein comme dans la majorité des simulations sportives actuelles. Classique, vous devrez répartir des points dans 16 compétences bien spécifiques afin de donner naissance à votre "chose". Le jeu n'imposant aucune limite, le maximum peut être attribué à toutes les caractéristiques. Vous pourrez également modifier son aspect physique.



**Nouvelle venue sur PlayStation, l'équipe de Neverhood frappe un premier grand coup en proposant un jeu de plate-forme hors-normes complètement déjanté. Au programme, un canard qui mange comme un porc (!) et des singes qui n'ont plus qu'un crâne à la place de la tête (?). Ça promet...**

SkullMonkeys est un jeu qui étonne. Il amuse aussi énormément. Ça commence très fort avec le film d'intro, qui vous présente Klaymen (le canard héros) arrivant sur la planète Idznak, fief des Skull-Monkeys, pour les libérer de la fascination qu'exerce sur eux Klogg le maléfique. Cet entourloupeur de première harangue en effet la foule docile des primates en faisant preuve d'un esprit diabolique, et c'est sans difficulté qu'il les persuade de fabriquer pour lui une nouvelle arme destructrice. Terminant votre sandwich au beurre de cacahuètes, vous vous essuyez le bec puis partez à l'attaque. Avec un héros comme Klaymen, c'est gagné d'avance...

Les programmeurs sont allés jusqu'à faire de la tête de l'un d'entre eux un boss (?).

**EDITEUR : NEVERHOOD**
**DISPONIBLE EN JANVIER 98**

# SKULL MONKEYS

## Une ambiance à mourir

SkullMonkeys possède un style particulier car c'est le premier jeu dans lequel sont représentés des personnages en pâte à modeler (si l'on excepte les très médiocres Clay Fighters). Les cinématiques sont grandioses (c'est du niveau d'un Wallace et Gromit) et pendant le jeu, le résultat reste tout aussi probant. Jouer à SkullMonkeys fait partie de ces expériences

Klay

*Par Dave Martinyuk*

**fiche technique SKULL MONKEYS**

| | |
|---|---|
| Genre | Neverhood |
| Editeur | Plate-forme |
| Distributeur | Electronic Arts |
| Nombre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | 1 |
| Continues | Infinies |
| Memory Card | Non (mots de passe) |
| Son en | Stéréo |
| Après une demi-heure de jeu | On écoute la danse des canards. |

Klogg le méchant sorcier va vous mener la vie dure. Bon courage.

Attention à la brigade d'intervention volante !

## SKULL MONKEYS

DESIGN : Un univers totalement fou et hors-normes. On aime ou on déteste, mais derrière il y a du boulot.

DURÉE DE VIE : Une centaine de niveaux, des tableaux vastes avec bonus à ramasser... Ça le fait.

JOUABILITÉ : Les commandes sont simples, le jeu ne vous fait pas trop revenir en arrière lorsque vous mourez...

MUSIQUE ET SON : Les musiques et les chansons sont super-débiles. C'est spécial mais néanmoins excellent.

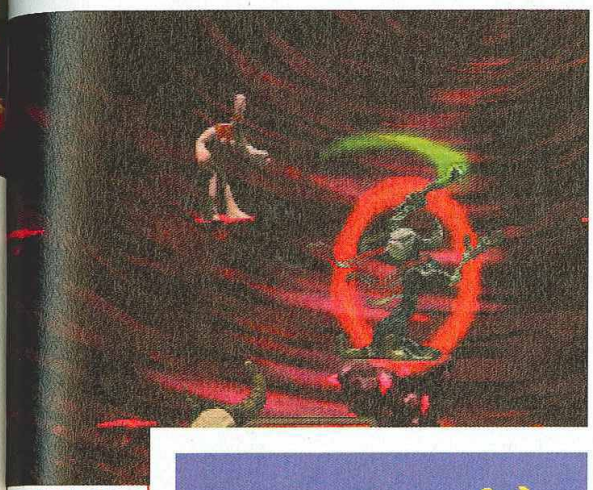
ORIGINALITÉ : Le concept du jeu n'est en rien original. Dans la forme, en revanche, il innove énormément.

TECHNIQUE : Magnifiques et réalistes à souhait. C'est pratiquement révolutionnaire.

### EN RÉSUMÉ

Il aurait pu récolter la note honorable de 8, mais ce jeu m'agace aussi profondément. Se déplacer au millimètre, repasser dix fois un passage, jouer comme un dieu puis glisser bêtement... Grrr ! Quoique long et varié, il semble répétitif. Un jeu qu'il faut réserver aux fans purs et durs de plate-forme.

7



Klogg le méchant sorcier va vous mener la vie dure. Bon courage.

Attention à la brigade d'intervention volante !

C'est à partir de cet endroit sinistre que tout commence.

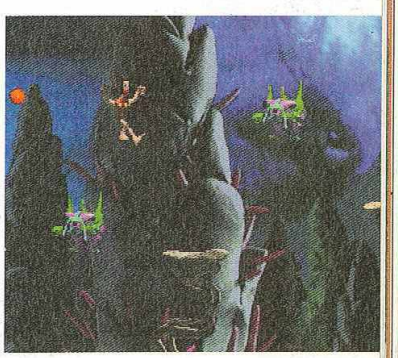
# "Bizarre, vous avez dit bizarre?"

ludiques que l'on ne vit pas si souvent. Ici, rien n'est normal. Des chansons qui vous accompagnent aux ennemis que vous devez affronter, vous baignez constamment dans une atmosphère de pur délire. C'est amusant, recherché, et on sent que derrière tout ça un travail monstrueux a été nécessaire. Les adversaires les plus fréquemment rencontrés sont bien sûr les singes eux-mêmes, qui ont la mauvaise idée de se balader un peu partout et de façon totalement désordonnée (il y en a même qui volent en battant des bras, avec des raquettes de ping-pong !). Pour vous en débarrasser, la solution la plus simple consiste à leur sauter dessus. Comme dans tout jeu de plate-forme qui se respecte, c'est ainsi que vous les faites exploser. Mais le plus grand danger vient de l'agencement des décors eux-mêmes, qui vous obligent à effectuer les acrobaties les plus périlleuses pour échapper, souvent au quart de seconde près, à une flamme qui s'échappe du sol, à un rocher qui vous arrive dessus ou encore à un tir ennemi calculé pour se retrouver devant vous juste au plus mauvais moment. Il faut être adepte de ce genre de facéties pour les apprécier à leur juste mesure (quand on est un peu nerveux, certains passages donnent vraiment envie de tout casser), mais dans le genre, je dois avouer que c'est assez réussi.

## Diversité dans la forme, pas dans l'action

SkullMonkeys est un jeu formidable sur plusieurs points. Il est bien foutu, bénéficie d'une ambiance délirante, il y a des bonus super-originaux à prendre (Klaymen envoie son double «astral» en reconnaissance, ou bien encore il peut se transformer en géant et faire tout exploser à l'écran), les boss sont top délires... Très franchement, pour peu qu'on soit attiré par cet univers décalé et les jeux de plate-forme, SkullMonkeys c'est de la bombe. Cependant, je dois bien avouer qu'à la longue le jeu lasse. Je n'aime pas du tout le côté «on ramasse plein de vie, c'est facile, et tout à coup on les perd toutes parce qu'on coince à un passage méga prenant". Maintenant, il est bon de signaler que les concepteurs du jeu ont été assez intelligents pour ne pas faire recommencer le joueur des kilomètres avant l'endroit où il perd. Les points de «sauvegarde» sont nombreux à l'intérieur des niveaux, et même lorsque vous perdez toute vos vies, vous recommencez au même stage. Ça encourage à revenir à l'assaut après que l'on se soit calmé cinq minutes en faisant des pompes. Un titre très original qui mérite vraiment qu'on s'y intéresse.

L'expédition de votre double astral est un bon moyen de découvrir ce qui vous attend. Si vous vous faites toucher, ce n'est pas grave.



# MONOPOLY

**Après avoir été adapté sur la plupart des consoles 8 et 16 bits, le plus célèbre des jeux de société investit la PlayStation. Le Monopoly reste ici fidèle à lui-même, c'est-à-dire peu varié et pas très original mais très convivial.**

Un beau matin de février 1933, Charles B. Darrow pensa : "Cette crise économique, qu'est-ce que c'est drôle ! Et si on faisait la même chose avec un simple jeu de société?" Le Monopoly était né. Plus qu'un simple jeu, c'est un véritable mythe qui venait de voir le jour avec, dans les années qui suivirent, 160 millions d'unités vendues dans le monde dans 43 pays et en 23 langues différentes. Il existe même un championnat du monde. Cependant, si le succès commercial fut quasi immédiat, le nombre de pratiquants assidus demeure pour sa part assez limité. Une partie par an, avec des amis ou la famille et après on range la boîte en se disant "Comme c'est long une partie, ça n'en finit pas et en plus à chaque fois on égare des billets".

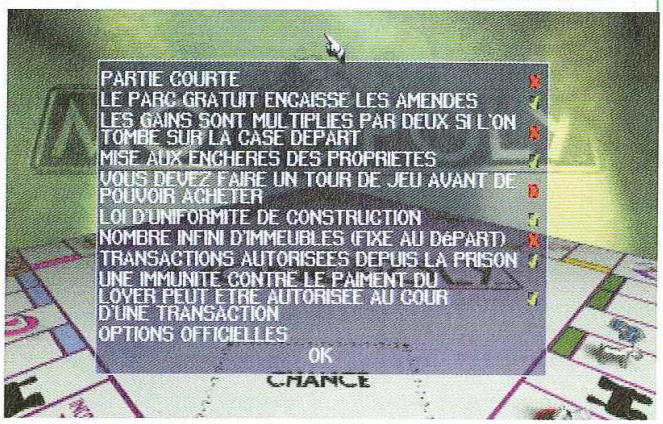
Ecran d'échanges

Impôt sur le revenu

C'est l'heure de payer votre dette envers l'Etat. Deux choix : payer les 20 000 habituels ou 10% de votre capital.

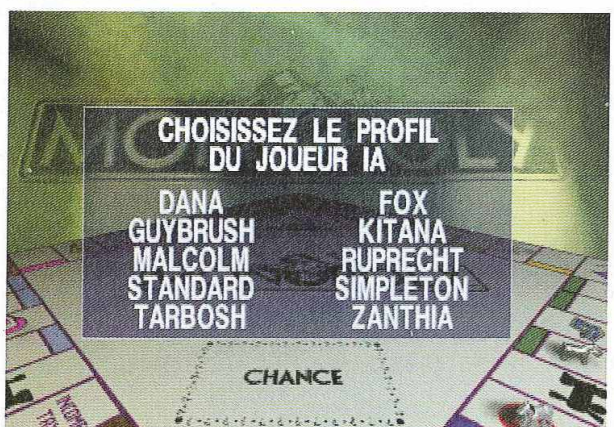
Taxe de luxe

Adaptez le jeu selon votre bon plaisir ! Ici presque tout est possible tout en restant dans le conventionnel.




*Par François Donatien*

**Editeur : Hasbro/Gremlin**
**Déjà Disponible**



10 I.A. pas très fufées certes, ni très originales, mais c'est toujours un bon moyen de se faire des amis.

**Fiche technique**

| MONOPOLY | |
|---|---|
| Genre | Jeu de société |
| Editeur | Hasbro/Gremlin |
| Distributeur | Hasbro |
| Nombre de joueurs | 1 à 4 |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Continues | Sauvegarde |
| Memory Card | Oui (1 bloc) |
| Son en | Mono |
| Après une | C'est l'heure de construire |
| demi-heure de jeu | les premières maisons. |

## MONOPOLY

Memory card | Compatible souris | 1 à 5 joueurs

DESIGN : Rien d'exceptionnel, finition médiocre. Les graphismes du jeu plateau sont bien repompés. **4**

DURÉE DE VIE : On y joue une fois par an, comme son frère de carton. **2**

JOUABILITÉ : Une simplicité enfantine, toute la famille peut maîtriser son sujet. **8**

MUSIQUE ET SON : Peu variés mais de bonne qualité pour qui aime l'Easy listening. Bruitages rigolos. **6**

ORIGINALITÉ : Le Monopoly, ça fait plus de 60 ans que ça existe ! **7**

TECHNIQUE : Les animations ne servent qu'à la première partie. Le reste passe inaperçu. **4**

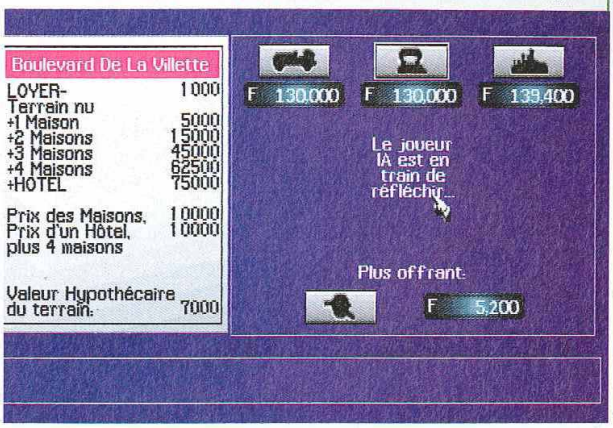
**EN RÉSUMÉ**

Cette version du Monopoly demeure trop fidèle à l'original. Les apports du nouveau support ne sont pas suffisants pour magnifier la version réelle. Ce jeu ne fera que remplacer le carton, mais permettra tout de même à tous, petits et grands, de toucher à la PlayStation. **5**

Toutes les cartes de la version originale sont bien évidemment présentes.

Chance

La vente aux enchères peut s'avérer un excellent moyen de faire de bonnes affaires.




### Une version fidèle

Avec la version console, plus de problème de papiers volants mais la longueur demeure, même si l'on ne peut jouer qu'à 4 au maximum. Toutes les règles originelles sont appliquées à la lettre. Mais on peut tout de même les modifier dans une certaine mesure : la loi d'uniformité de construction, c'est-à-dire le fait d'avoir toujours le même nombre de maisons sur chaque propriété d'un même lot peut être oubliée, ou le parc gratuit peut se transformer en collecteur de taxes. En tout ce sont 14 paramètres qui peuvent changer, mais seuls quelques-uns méritent votre attention. La vente d'immunités par exemple permet d'avoir des passe-droits. Cette règle rend les transactions très intéressantes, car vous pouvez acheter un terrain en échange du simple fait que le vendeur ne payera pas de loyer sur une de vos propriétés pendant un laps de temps déterminé. Plus on a d'immunités, et plus on est tranquille, Bernard Tapie en savait quelque chose.

### Adjugé vendu !

L'argent vous file entre les doigts et vous voilà tombé sur la Rue de la Paix qui est à vendre? Pas de panique, vous allez la proposer aux enchères, et si vos adversaires n'ont plus le sou, alors vous pourrez acquérir la reine des propriétés pour une bouchée de pain ! Mais attention, les enchères peuvent s'envoler, et ce serait dommage de payer le double du prix pour rien ! C'est le quitte ou double, sauf contre des joueurs dirigés par la console, car les "Intelligences Artificielles" n'ont guère de témérité. On a le choix entre 10 de ces êtres constitués de 0 et de 1, mais les différences ne sont guère flagrantes tant leur bêtise paraît affligeante. Certains n'hésiteront pas à revendre une propriété à moitié prix à un comparse qui peut alors construire des maisons sur ce monopole ainsi formé. D'autres s'acharneront à vous acheter des propriétés pour quelques francs, et ce à chaque tour !

### "Un petit Monopoly ce soir?"

Jouer seul ou à deux devient ridicule tant les réactions de la machine fleurent l'irrationnel. Et si je n'ai pas encore évoqué le côté technique du jeu, c'est parce que rien d'exceptionnel ne vient transcender le banal concept du Monopoly. Les quelques animations en images de synthèse tirées de la version PC - qui commence à dater maintenant - sentent le réchauffé. Les musiques énervent assez rapidement d'autant qu'elles sont au nombre de 4 seulement, et les I.A. nous laissent perplexes. Bref, ce Monopoly n'apporte pas grand chose par rapport à l'original, mais il s'avère un excellent prétexte pour réunir la petite famille devant l'écran. Aussi sympathique que peut l'être le vrai !

La crise économique, c'est drôle ! Et si on en faisait un jeu de société !

Rue Lebourne F6000

Voilà un terrain pas très propre, mais bon marché. Avec quelques hôtels tout ira beaucoup mieux.

Avenue De Breteuil F30000

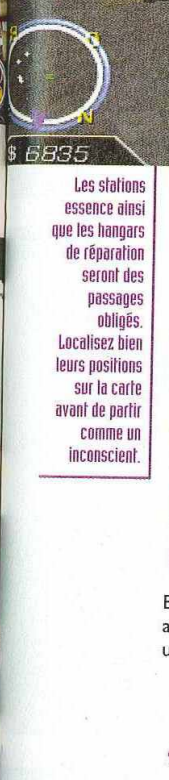
Gare Du Nord F20000

Rien ne va plus ! C'est la faillite ! Mais comme cela peut être jubilatoire quand c'est l'adversaire !

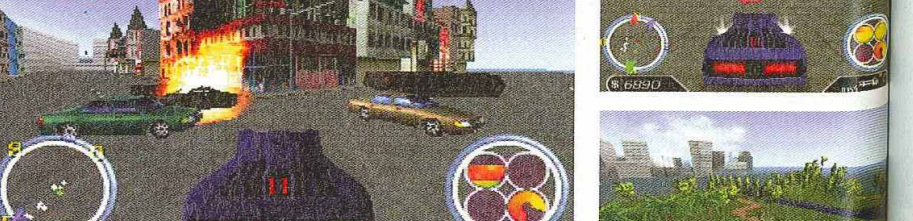
**Qui a dit que l'année 1997 serait une année trouble dans l'histoire d'Electronic Arts? Aux oubliettes les mauvaises langues, EA vient enfin d'émerger de sa longue période apathique, et de quelle manière. Après le controversé Test Drive 4, EA surprend tout le monde avec son Auto Destruct. La preuve..**

Qui n'a jamais caressé le rêve de se retrouver, un jour, au volant de Kate la fabuleuse voiture de la non moins classieuse série K-2000? En tout cas cela semble être le cas des développeurs d'Auto Destruct qui ont proposé pour voiture principale une réplique quasi parfaite (plagiat, quand tu nous tiens) du désormais mythique véhicule. Mais qui s'en plaindrait, franchement, étant données les capacités intrinsèques de l'engin. Véritable concentré d'armements ultra sophistiqués allant du missile Attila téléguidé au canon laser, sans oublier le très James bondien écran de fumée propice à masquer les fuites les plus désespérées. Mais comme n'importe qui pourrait le comprendre, on ne fonde pas un jeu sur le spectre de la nostalgie.

The Pyramid Tower est l'un des plus fameux monuments de San Francisco. Pas étonnant donc de le retrouver ici, avec le Golden Gate.




Les stations essence ainsi que les hangars de réparation seront des passages obligés. Localisez bien leurs positions sur la carte avant de partir comme un inconscient.

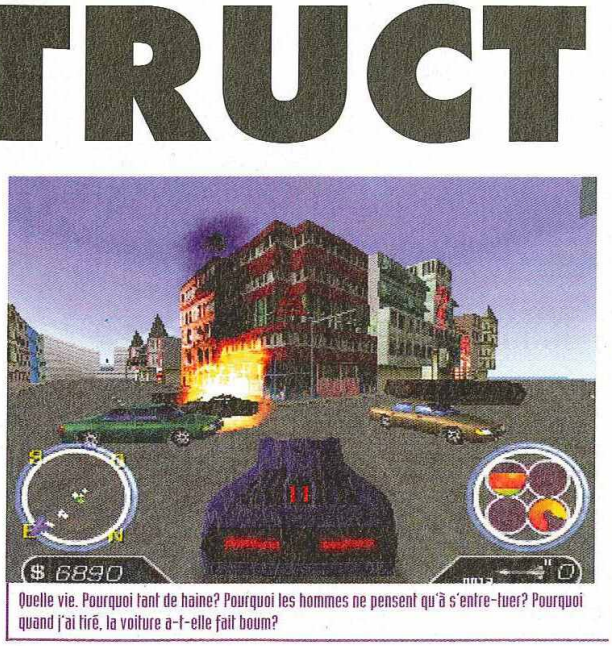


# AUTO DESTRUCT




**EDITEUR : ELECTRONIC ARTS**
**DÉJÀ DISPONIBLE**

*Par Julien Chièze*




Quelle vie. Pourquoi tant de haine? Pourquoi les hommes ne pensent qu'à s'entre-tuer? Pourquoi quand j'ai tiré, la voiture a-t-elle fait boum?

**Fiche technique — AUTO DESTRUCT**

| | |
|---|---|
| Genre | Action-Shoot en voiture |
| Editeur | Electronic Arts |
| Distributeur | Electronic Arts |
| Nombre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Continues | Illimités |
| Memory Card | Oui |
| Son en | Stéréo |
| Après une demi-heure de jeu | Mais où qu'il se trouve cet hélicoptère? |

## AUTO DESTRUCT

Memory card

DESIGN : San Francisco est globalement bien modélisée, avec de nombreux détails. **7**

DURÉE DE VIE : Des missions variées relançant à la fois le plaisir de jeu et la longévité du soft. **8**

JOUABILITÉ : La maîtrise de votre bolide ne vous posera que peu de problèmes. **8**

MUSIQUE ET SON : Les impacts de balles et les carambolages sont de bonne facture. Une bande-son sympa. **7**

ORIGINALITÉ : Un mélange de K-2000, d'opération commando, et de repompe des scénars de Die Hard. **6**

TECHNIQUE : Une fluidité déconcertante et des effets de toute beauté. Du bon travail. **7**

### EN RÉSUMÉ

Auto Destruction est un jeu généreux. Sans être un hit de Noël, AD peut tout de même se targuer d'être une belle réussite. Concentré d'action, parfois même de réflexion, bénéficiant d'une réalisation technique de bon calibre, voici l'archétype parfait du jeu d'après fêtes de l'an. **7**

es plus fameux
. Pas étonnant
c le Golden Gate.

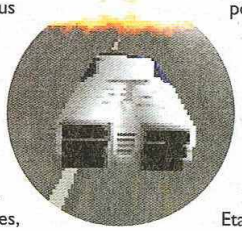
Les stations essence ainsi que les hangars de réparation seront des passages obligés. Localisez bien leurs positions sur la carte avant de partir comme un inconscient.

Que dire devant un pareil déluge pyrotechnique. Vos tuyères crachent de terribles flammes, et le halo de fumée de votre roquette impose le respect !

Eh bien non, Electronic Arts ne s'est absolument pas affalé dans ce travers et au contraire nous propose ici un soft particulièrement prenant et complet.

## Premier ingrédient : simulateur de justicier

A l'origine il y avait la paisible "bourgade" de Californie nommée San Francisco. Puis vint un homme sans scrupule du nom de Lazarus. Ce dernier, véritable desperado urbain, ne rêvait que d'une chose : assouvir sa soif de cruauté et de mort. Plus le temps passait, plus le mal se propageait. Jusqu'au jour où Max, un homme dont la famille venait d'être décimée, fut contacté pour prendre les commandes d'une mini rébellion. L'histoire était en marche. Après un court intermède durant lequel vous vous familiariserez avec les commandes, les différentes missions qui vous seront proposées s'enchaîneront à un rythme absolument effréné. Effectivement, si chaque niveau correspond en général à un but bien défini, il ne sera pas rare de devoir effectuer de nombreuses actions radicalement différentes les unes des autres,



## Des angles de vue judicieux

Merci. Pour une fois tous les angles de vue proposés (quatre en tout et pour tout) se révèlent parfaitement jouables et même absolument indispensables. La vue de haut, par exemple, s'avérera être votre meilleure alliée lorsque vous serez pris en tenaille par vos ennemis. Une fois bien accommodé, vous ne pourrez plus vous en passer !

# De l'action non stop, des missions variées, un mélange gagnant

comme par exemple retrouver un indic' qui se cache près des docks au Sud Ouest de la ville, puis l'escorter sous le feu nourri de certains fanatiques à la solde de Lazarus jusqu'au commissariat, pour enfin pouvoir disposer d'une disquette qui... Vous l'aurez aisément compris, vous avez le rôle d'un redresseur de torts d'un nouveau genre.

## Second ingrédient : action rime avec tension

Là où Auto Destruct se démarque de tous ses rivaux c'est indéniablement sur le renouvellement des missions, mais surtout de l'attrait qui en émane. Pas de doute, vous ne pourrez rester insensible devant la débauche d'ingéniosité dont ont fait preuve les développeurs dans l'élaboration du gameplay. Jouez avec vos nerfs semble avoir été leur credo principal, puisqu'une fois passés les cinq premiers niveaux, les événements vont se précipiter et se corser de manière particulièrement notable. La gestion de votre bouclier, ainsi que de vos munitions joueront ici un grand rôle, sans pour autant tomber dans l'excès d'une simulation trop austère. Un vrai régal, vous dis-je ! Les phases de stress alterneront avec des moments de calme précaire. Les courses-poursuites dans les rues, les désamorçages de charges explosives, mais aussi les arrêts éclairs dans certains garages dans le but de réparer la carrosserie... tout semble avoir été pensé pour que le joueur puisse passer un agréable moment tout en se sentant utile pour la survie de l'une des plus belles villes des Etats-Unis ! Une fameuse surprise.

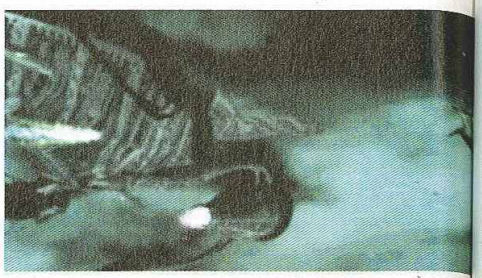
Plus que 11 secondes avant l'explosion de cette bombe. La vie de justicier semble plus que trépidante.

Un largage de mines dans les règles de l'art.

# SHADOW MASTER

**Après un LifeForce Tenka moyennement réussi, Psygnosis est, cette fois-ci, décidé à nous en mettre plein la vue avec ce nouveau Doom-like réalisé d'après les graphismes de l'illustre Rodney Matthews.**

Shadow Master impressionne d'entrée par un moteur 3D en or massif. Techniquement, on parle de "reflective surfaces & transparencies, ambient & dynamic lightsourcing, full polygon subdivision, etc". Et en français ça se traduit par beau et fluide. Les méchantes créatures ne sont pas des sprites mais bien des créatures en 3D, composées pour la plupart de plus de 400 polygones soit trois fois plus que la concurrence. Résultat : les explosions pouvant compter plus de 700 fragments à la fois sont magnifiques, les objets ne semblent pas pixellisés même de près et le jeu ne descend jamais sous les 30 images par seconde. Une vraie bête de course ! Par contre, on n'évite pas quelques problèmes de Z-buffering (les créatures étant visibles à travers certains obstacles) et des effets de clipping dus à la taille respectable de certains niveaux. Mais ceci est du pinaillage de spécialiste et n'handicape pas le gameplay...



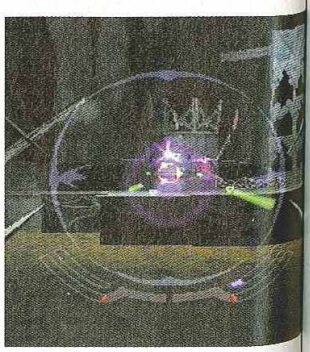
Une araignée, version «huile d'arachnide».

*Par Johnny Piano*

**EDITEUR : HAMMERHEAD/PSYGNOSIS**
**DÉJÀ DISPONIBLE**

**fiche technique SHADOW MASTER**

| | |
|---|---|
| Genre | Shoot 3 D |
| Editeur | Hammerhead/Psygnosis |
| Distributeur | Psygnosis |
| Nombre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | 1 |
| Continues | Oui |
| Memory Card | Oui (1 bloc) |
| Son en | Stéréo |
| Après une demi-heure de jeu | Le premier niveau n'est pas encore nettoyé. |



On reconnaît le style de Rodney Matthews dans le design des créatures.

## SHADOW MASTER

Memory card

**DESIGN :** Niveaux variés et esthétiques, bien servis par une programmation au top. **7**

**DURÉE DE VIE :** 16 niveaux seulement mais de bonne taille et à la difficulté croissante. **7**

**JOUABILITÉ :** Les déplacements du véhicule ne sont pas évident à comprendre et à maîtriser. **5**

**MUSIQUE ET SON :** Musique tout à fait tolérable et bruitages O.K.. Briefings en français. **6**

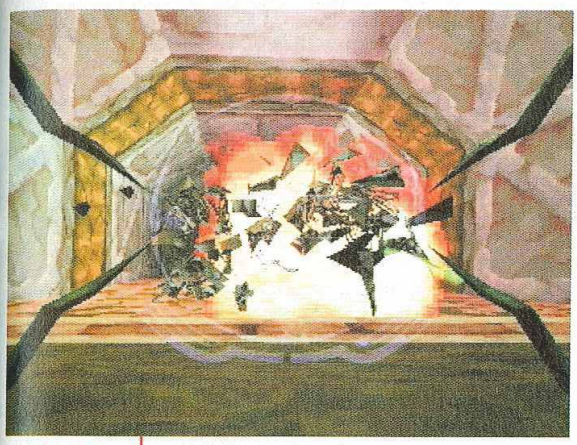
**ORIGINALITÉ :** Ben non, Shadow Master a des qualités, mais pas celle-là. **3**

**TECHNIQUE :** Fluidité étonnante et pixellisation minimale. **8**

**EN RÉSUMÉ**

Shadow Master tient la route grâce à une programmation au-dessus de la moyenne. Il y a des jeux où l'on tire d'abord et où l'on pose des questions ensuite. Ici on tire, c'est tout, et on est content parce que c'est justement pour ça qu'on est venu... Dommage que la maniabilité soit délicate.

**6**



Une araignée, version « huile d'arachnide ».

# La philosophie des concepteurs : un maximum d'action pour un minimum d'énigmes

## Action !

Quand on résout une énigme, une vue du passage débloqué s'affiche pendant quelques secondes. A vous de vous rappeler où se trouve cette porte ou ce pan de mur. C'est bien pratique pour éviter de tourner en rond trop longtemps à la recherche de nouveaux terrains de chasse, d'autant plus que les 16 niveaux sont de taille conséquente et offrent une durée de vie importante. Ce petit coup de pouce qui permet de s'orienter plus vite est une très bonne idée.

Par contre, et comme d'habitude dans nos jeux console, il n'est pas possible de sauvegarder au milieu des niveaux. Cette fois-ci, on doit même terminer deux niveaux avant de sauver ! Pour ma part si cela vous intéresse de le savoir, je n'aime pas cette façon de scotcher le joueur à sa PlayStation : c'est pas fair-play de la part des concepteurs ! De plus, il n'y a qu'un niveau de difficulté.

## Plus près de Rambo que de Magellan

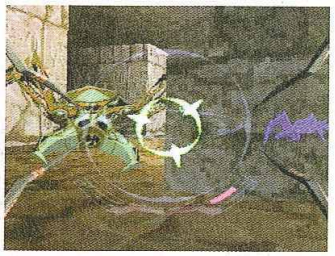
La philosophie du jeu étant d'offrir le maximum d'action pour un minimum d'exploration, les concepteurs ont choisi de ne pas ralentir le joueur avec des leviers dissimulés ou des énigmes trop ardues. Ici, la difficulté vient plutôt de la faune ayant élu domicile sur les sept planètes de l'univers de Shadow Master. Celle-ci est plutôt du genre mal embouchée qui sent mauvais des pieds : la solution est donc de zapper dans le tas grâce aux huit armes up gradables à notre disposition. Le problème : ils sont nombreux, armés et ont tendance à ne pas se laisser tirer dessus sans répliquer. Sans aller jusqu'à vous poursuivre au détour d'un couloir, ils ressemblent moins à des cibles de fête foraine que les bestioles de LifeForce Tenka par (mauvais) exemple. Il est essentiel de maîtriser les mouvements latéraux pour espérer atteindre l'âge de la retraite dans ce monde mal fréquenté. Heureusement l'ergonomie est parfaite : les touches L1 et R1 pour regarder en haut/en bas et les touches L2 et R2 pour glisser sur le côté. Là aussi, Shadow Master fait mieux que Tenka.

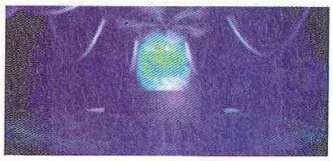
## Finesses tactiques

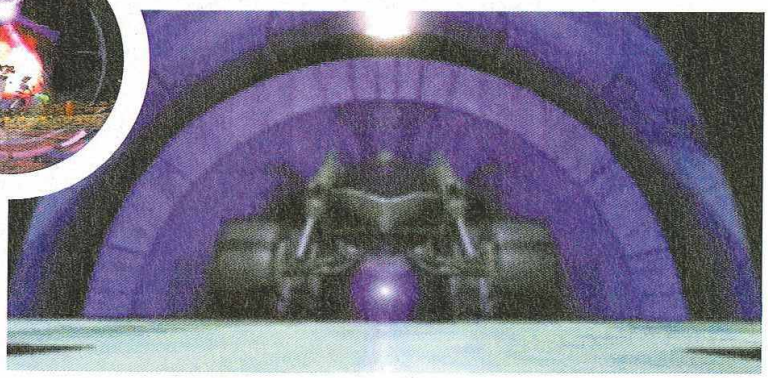
Etant donné que l'on est sensé piloter une espèce de buggy spatial, les concepteurs ont ajouté une bonne dose d'inertie aux déplacements. Il faut donc stabiliser l'appareil avant de pouvoir allumer les méchants sous peine de dériver lentement sous le feu de l'ennemi ou pire, de tomber dans les pinces de ces satanés crabes géants. Les niveaux ne se déroulant pas seulement dans des lieux clos mais aussi dans de vastes endroits à ciel ouvert, la place et les éléments de décor à disposition permettent l'utilisation de tactiques un peu plus intéressantes que les habituels enchaînements de couloirs à angle droit/déplacement latéral/zapzap. De plus le danger peut aussi bien survenir d'en haut : il faudra penser à lever la tête de temps en temps ! Les mondes visités comprennent plus de 80 créatures et présentent une nature peu hospitalière mais variée : déserts, lacs et forêts, étendues glacées, planète-océan et monde-usine sont peuplés de boss encore plus agressifs qu'un testeur le ventre vide (bon Dieu déjà deux heures de l'après-midi). Un Léviathan surarmé, un octopus géant, un mammouth colérique ou même l'Overlord himself sauront vous donner du fil à retordre !

### Comment je suis sorti avec Vanessa Demouy

Ben, voilà, l'autre jour j'étais aux Galeries Lafayette pour faire mes courses de Noël et juste au moment de sortir je me suis retrouvé avec Vanessa qui quittait également le magasin. Alors j'ai poussé la porte et on est sorti ensemble.







# NHL BREAKAWAY 98

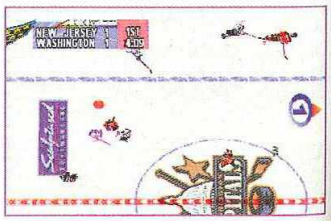
*A chaque saison ses jeux. L'hiver venant, les simulations de ski et autres sports de glace ont fait leur apparition. Parmi eux, le hockey joue des coudes et des épaules pour s'imposer. Cela peut marcher quand on est le meilleur, sinon...*

Depuis quelque temps, si vous êtes de ceux qui vont régulièrement faire un tour dans les magasins spécialisés, vous avez peut-être remarqué deux simulations de hockey au nom et à la jaquette presque semblables : NHL 98 d'EA Sports, et NHL Breakaway 98 d'Acclaim, que nous vous présentons sur ces deux pages. Le premier jeu est un hit, le second se présente comme son outsider. Un statut qu'il ne dépassera pas...

Vous pouvez voir les statistiques de chaque équipe avant un match.

Par Dave Martinyuk

EDITEUR : ACCLAIM
DÉJÀ DISPONIBLE




Le replay vous permet de revoir au ralenti et sous n'importe quel angle vos plus viles actions.

## Fiche technique — NHL BREAKAWAY 98

| | |
|---|---|
| Genre | Hockey sur glace |
| Editeur | Acclaim |
| Distributeur | Acclaim |
| Nombre de joueurs | 1 à 8 |
| Niveaux de difficulté | 3 |
| Continues | Non |
| Memory Card | Oui (1-4 blocs) |
| Son en | Stéréo |
| Après une | On se dit que le mot |
| demi-heure de jeu | Breakaway est en trop... |

Le système de passes avancé vous permet de choisir précisément un autre joueur.

## NHL BREAKAWAY 98

Memory card | Multi-joueurs

DESIGN : La modélisation des joueurs est moyenne, et les menus sont grossiers. **6**

DURÉE DE VIE : Si on accroche, on peut s'y retrouver. **7**

JOUABILITÉ : Possibilités et fluidité, un jeu agréable... Pas parfait mais convenable. **7**

MUSIQUE ET SON : C'est mou au niveau de l'ambiance sonore, mais pas trop soûlant. **6**

ORIGINALITÉ : Original comme de la neige en hiver... Maintenant bon, ce n'est pas un défaut. **4**

TECHNIQUE : La fluidité de l'animation sauve le jeu. Sorti de là, il n'y a rien d'extraordinaire. **6**

**EN RÉSUMÉ**

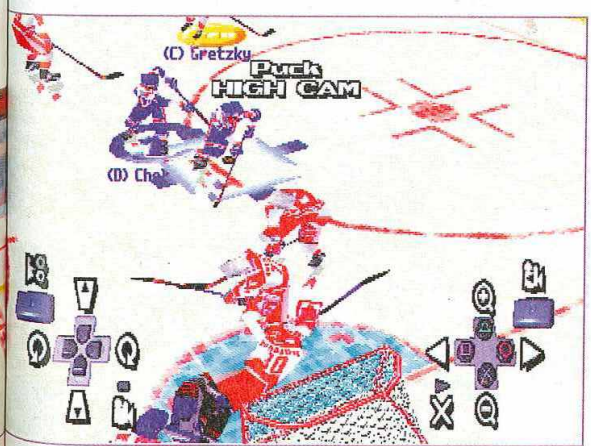
NHL Breakaway 98 arrive trop tard. C'est là son principal défaut. Après le NHL 98 d'EA Sports, il fallait s'accrocher pour faire mieux et ce n'est pas le cas ici. Un jeu néanmoins assez complet, dans le fond, mais qui manque de finition. A réserver aux fans boulimiques.

**6**

Le système de passes avancé vous permet de choisir précisément un autre joueur.

## Une constante : la multitude d'options

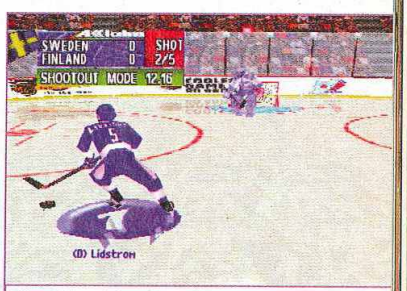
Que ce soit le genre qui veuille ça ou les joueurs qui le réclament, les simulations de hockey proposent toujours de paramétrer de très nombreux menus. C'est évidemment le cas ici. Des plus classiques (changements d'angles de caméra, mode arcade ou simulation, prise en compte ou non de certaines règles du hockey...) aux plus compliquées (transfert de joueurs, définition de la position des joueurs sur la glace, de la tactique à adopter...), il faut être branché hockey à fond pour ne pas se perdre dans les multiples arborescences qui s'offrent à vous. Il ne faut pas oublier, non plus, que le jeu est en anglais. Référez-vous à la notice au cas où. Ce souci du détail plaira à certains tout en en repoussant d'autres. Ce qui est sûr, c'est que lorsqu'on s'intéresse de près à la NHL, c'est le bonheur. Chaque joueur est ici représenté (on a juste droit à une petite photo de sa tête et à des statistiques, mais bon), vous pouvez vous amuser à engager ou virer des entraîneurs, ou bien encore créer des joueurs... Se balader dans les options devient presque un jeu dans le jeu.



Qui va être le plus rapide pour s'emparer du palet ?

## Ça glisse au pays d'Acclaim...

Cinq modes de jeu sont disponibles dans NHL Breakaway 98 : entraînement, tirs au but, éliminatoires, exhibition et saison. Il y a de quoi faire. Question jouabilité, les commandes se révèlent assez complètes, avec un système de passes précis (vous pouvez vous amuser à faire des une-deux), des tirs plus ou moins puissants, des feintes, des déviations... Le tout sert bien sûr des tactiques de jeu prévues à l'avance (attaque : on garde le palet ou on l'envoie dans un coin, ou défense : on décide de charger afin de saisir la moindre occasion d'être offensif, ou au contraire on reste sur ses positions, etc.). C'est somme toute assez complet. Les joueurs se déplacent cependant avec une fluidité marquée par une certaine inertie et l'action paraît parfois un peu confuse. Pour vous aider, le palet reste toujours facilement repérable : il est entouré d'une aura rose lorsqu'aucun joueur ne l'a en sa possession, et il laisse derrière lui une traînée à rémanence courte lorsqu'il est violemment frappé. Au final, on se retrouve devant un jeu somme toute sympathique mais qui souffre d'un manque flagrant de finition. Beaucoup d'éléments semblent avoir été faits à la va-vite : les menus sont grossiers (il n'y a eu aucune recherche pour rendre l'interface agréable), il n'y a pas d'instant replay automatique après un but (c'est à vous de le faire, et les commandes qui restent affichées à l'écran gâchent le spectacle), les polygones de glace qui se détachent de la piste lorsque vous dérapez sont des triangles, la musique des menus est toujours la même et elle se révèle bien prise de tête... Je m'arrête à des détails, certes, mais le tout cumulé laisse une désagréable impression de laisser-aller dans la forme. Maintenant, dans le fond, il y a peu de choses à dire. Le problème, c'est que NHL 98 conciliait ces deux aspects, et l'on ne saurait maintenant se contenter de quelque chose de moins bon. Voilà, vous êtes prévenu...




Tir au but : seul devant le gardien, il faut assurer.

Nikolai Khabibulin was a brick wall last night stopping 20 shots !

Soyons honnêtes, Cool Boarders n'a jamais eu l'étoffe d'un hit en puissance. Son originalité et sa personnalité avaient joué à l'époque en sa faveur, masquant de nombreux défauts. Aussi, nous attendions tous beaucoup de cette suite. Le résultat final n'est malheureusement pas à la hauteur de nos espérances.

UEP Systems a pris cette année la décision d'élargir le champ d'action des joueurs et de booster la durée de vie qui faisait tant défaut au premier opus. Cool 2 comporte désormais quatre modes de jeu (on ne comptera pas le Combiné) : Free Ride, Board Park, Half Pipe et One Make Jump. En Free Ride, vous ne serez pas dépaysé. Ce mode consiste traditionnellement à dévaler seul une pente extrême, le plus vite possible, en évitant de se manger les rochers et en plaçant des "tricks" - comprenez : des figures - à cinq endroits stratégiques. Bien qu'offrant trois circuits aux dénivelés plus ou moins spectaculaires, ce mode déçoit. Les tracés sont ennuyeux, prévisibles et trop linéaires, du coup l'esprit "free-ride", l'essence même de la discipline, fond comme neige au soleil. A aucun moment, le joueur ne ressent l'immensité de la montagne et l'impression de liberté qui en découle. On fonce, on

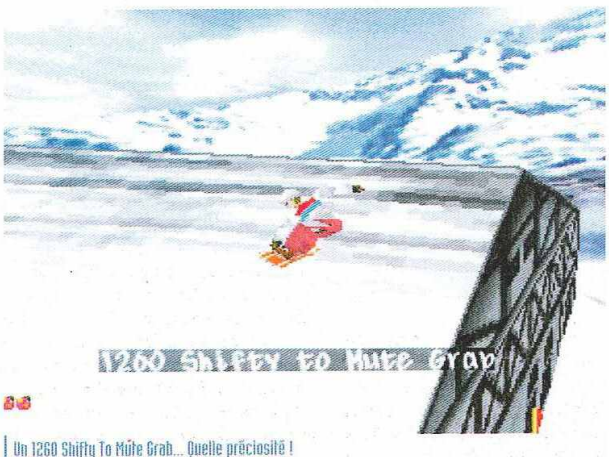
# COOL BOARDERS 2

*Par Jean Santoni*

**Editeur : UEP Systems**
**Disponible en janvier 1998**

fiche technique

| COOL BOARDERS 2 | |
|---|---|
| Genre | Simulation de snowboard |
| Editeur | UEP Systems |
| Distributeur | Sony C.E. |
| Nombre de joueurs | 1 à 2 |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Continues | Sauvegarde |
| Memory Card | Oui (1 bloc) |
| Son en | Stéréo |
| Après une demi-heure de jeu | On est déçu par la réalisation et les sensations. |




Un 1260 Shifty To Mute Grab... Quelle préciosité !

Le mode One Make Jump est sympa, mais devient assez vite monotone.

## COOL BOARDERS 2

DESIGN : La modélisation est grossière, les polygones apparents et la mise en couleur fadasse. **4**

DURÉE DE VIE : Mis à part le mode Half Pipe, le jeu ne propose rien de passionnant. **5**

JOUABILITÉ : Les commandes demandent beaucoup de patience. C'est peu instinctif tout ça. **6**

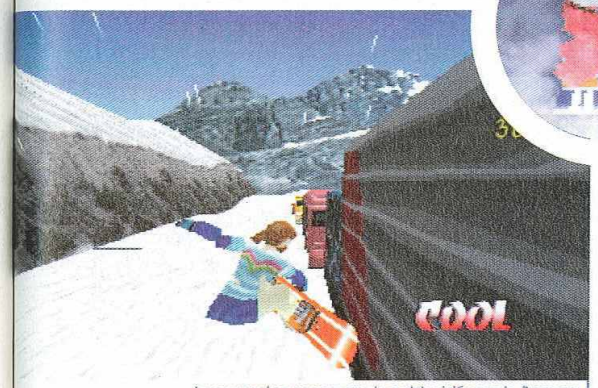
MUSIQUE ET SON : Du skate-core bas de gamme et un commentateur crispant. Bruitages corrects sans plus. **5**

ORIGINALITÉ : Les simulations de snowboard ne sont pas nombreuses sur cette bécane... Pour le moment. **7**

TECHNIQUE : Une réalisation à la traîne : les bugs de la première mouture sont toujours présents. **4**

### EN RÉSUMÉ

Cool Boarders 2 n'exploite pas les capacités de la machine. C'est laid, les sensations de glisse sont mal restituées et seul le mode Half Pipe tire son épingle du jeu. Il y avait matière à faire de ce produit une véritable bombe, UEP Systems s'est contenté d'une simple réactualisation. Un jeu à réserver aux nombreux fans invétérés du premier volet. **5**




Le snow park ne propose pas de modules intéressants. Dommage.

Le mode Contest Master permet d'apprendre les différents tricks.

# Toutes les figures du snowboard sont présentes

enchaîne les virages comme dans un vulgaire jeu de voiture. Pas de bifurcation ni de hors piste, juste des bosses, basta ! C'est vraiment frustrant. Le mode Board Park souffre du même manque d'inspiration. Cette aire spécialement conçue pour réaliser des tricks et des grinds sur des modules et des obstacles en tout genre laisse le joueur sur sa faim. Les modules sont épars, peu variés et le parcours trop bref.

## Le meilleur du pire

Les apports les plus significatifs sont sans conteste les modes Half Pipe et One Make Jump. Le premier se déroule dans un goulet de glace semblable à un tuyau coupé dans le sens de la longueur. Vous devrez utiliser les parois inclinées pour vous propulser dans les airs et exécuter des tricks de folie. Dans le second, vous vous élancerez sur trois tremplins différents pour réaliser, devinez quoi? Des tricks ! Reconnaissons que les possibilités sont assez étendues, toutes les figures du snow étant représentées. Il est même possible d'effectuer des successions de plusieurs figures sur un même saut ! Mais avant de réaliser "Fackie to Alley-oop Johan Twist 720 Shifty Indy Grab", un long et fastidieux entraînement vous attend, les commandes n'étant pas spécialement ergonomiques. Pour prendre une forte impulsion, vous devrez maintenir la touche de saut enfoncée. Or pendant cette phase de préparation, il est impossible de diriger le board ce qui oblige à anticiper considérablement les trajectoires pour rester dans l'axe de la bosse ou du tremplin. Les rotations utilisent le même procédé, vous devrez là aussi maintenir une direction pendant la préparation du saut. Il ne vous restera que quelques dixièmes de seconde pour réaliser un "grab" en déclenchant une autre combinaison. On connaît plus instinctif...

## Shocking !

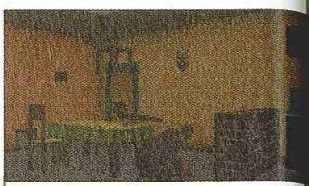
Scandaleux. La réalisation de Cool 2 sent le vieux et surtout la paresse. On ne note aucune évolution technique entre les deux versions. A quelques détails près, vous retrouverez la majorité des bugs de la première mouture ! La liste est longue : raccordements de textures catastrophiques, scintillements, effacements de textures, enchevêtrements de polygones, modélisation grossière et ralentissements. De plus, les personnages sont raides comme des piquets de slalom et leurs appuis mal restitués. Enfin, les modèles de glisse et de trajectoires toujours aussi irréalistes anesthésient toute sensation. En définitive, Cool 2 est une production moyenne et froidement commerciale. Les fans de la première mouture y trouveront peut être leur compte, nous certainement pas.

## Le mode Combiné

Ce mode vous invite à disputer deux épreuves. Avant de courir en Extreme Cross contre sept autres concurrents sur les circuits de base, vous devrez d'abord effectuer un saut qui déterminera votre position sur la grille de départ. Ce mode vous fera découvrir les circuits cachés du jeu.

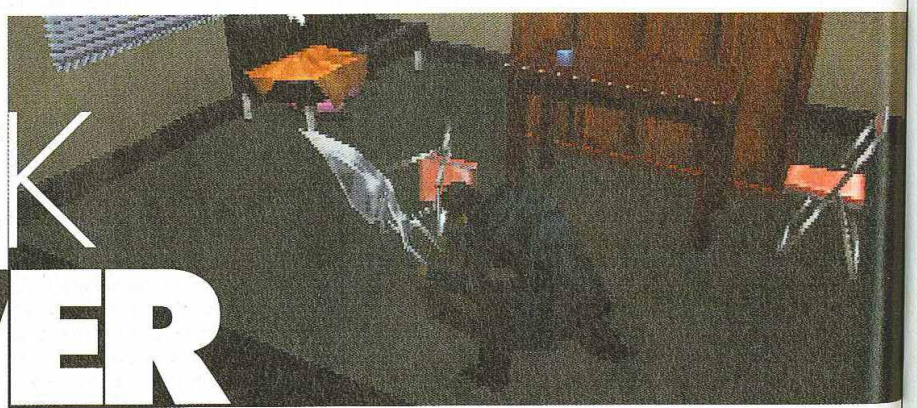
**Si vous pensiez que l'affaire des meurtres de la Clock Tower était classée, vous vous êtes bien trompé ! Dans la peau d'une institutrice, d'un policier ou d'un professeur, découvrez, à l'instar de Scoubidou, l'identité d'un mystérieux tueur aux cisailles géantes.**

Tout commence de manière assez austère. Un bureau d'étude psychologique et un professeur moustachu aux tempes grisonnantes et au flegme britannique, un policier bedonnant parlant un argot américain et une jeune étudiante qui n'a vraiment pas de chance, voilà bien la configuration idéale de tout film de série B mettant un serial killer en jeu. Dans la veine de Jason et autres Freddy, un étrange bossu affublé d'un masque de cuir et d'une paire de cisailles géantes massacre impunément de jeunes innocents, puis par suite logique les gens qui s'intéressent de trop près à lui. Les services spéciaux de la police l'ont nommé Scissorman, le tueur aux ciseaux. Le jeu débute alors que vous incarnez le professeur hypnologue chargé d'étudier le cas du Scissorman. Après le prologue, le joueur incarne Helen, l'assistante du professeur, étudiante en psychologie. Du mode aventure on passe alors au mode action, puisqu'en



Mieux vaut ne pas utiliser ce masque africain...

# THE CLOCK TOWER

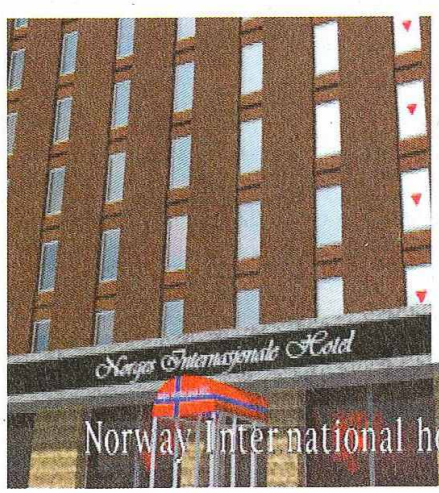


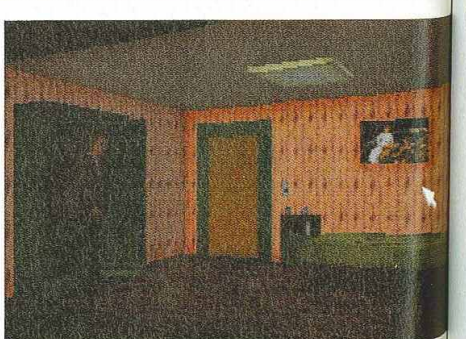
**EDITEUR : HUMAN**
**DISPONIBLE EN JANVIER 98**

*Par Grégoire Hellot*

**fiche technique — THE CLOCK TOWER**

| | |
|---|---|
| Genre | Action-Aventure-Horreur |
| Editeur | Human |
| Distributeur | Océan |
| Nombre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | 1 |
| Continues | Illimités |
| Memory Card | Oui (3 blocs) |
| Son en | Stéréo |
| Après une demi-heure de jeu | Je suis caché dans un placard... |



L'hôtel Norway est un des lieux les plus huppés de la ville. Vous aurez à vous y rendre à plusieurs reprises.

THE CLOCK TOWER

DESIGN : Les graphismes un peu trop simplistes nuisent parfois à l'ambiance du jeu. 5

DURÉE DE VIE : Un peu répétitif, le jeu pose des problèmes au début, mais une fois le principe assimilé... 6

JOUABILITÉ : Le temps de réaction du personnage est parfois crispant. 5

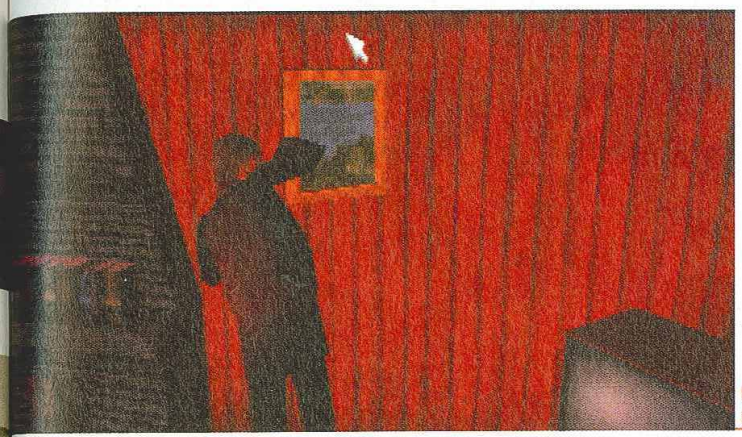
MUSIQUE ET SON : Ils sont rares et peu recherchés, mais sont distillés avec bon sens pour effrayer le joueur. 6

ORIGINALITÉ : Vous avez déjà joué une victime de film d'horreur de série B? 7

TECHNIQUE : Des personnages un peu raides, mais quelques effets d'animation bien rendus. 3

EN RÉSUMÉ

Un jeu qu'il fera bon d'essayer chez soi par une nuit sinistre, toutes lumières éteintes. Ambiance, ambiance. La réalisation plus que moyenne se fera vite oublier face à l'atmosphère très réussie et à la frousse que pourra vous provoquer ce jeu. 6



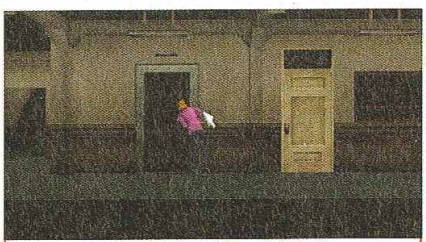
# Un jeu que Wes Craven n'aurait pas renié

Ne sortez pas de la maison de campagne sans avoir trouvé la preuve derrière ce tableau.

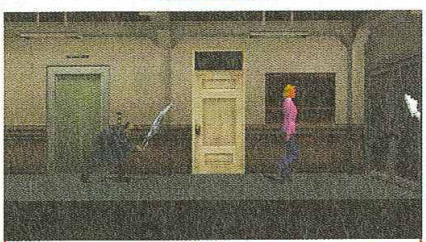
pleine nuit, Helen est attaquée par le Scissorman. Le but du jeu se simplifie alors à l'extrême : survivre

## Un jeu qui révèle votre instinct de survie

Dans cette phase d'action, Helen est enfermée dans un grand bâtiment, et doit essayer de trouver la sortie avant que le Scissorman ne la coince. Car comme dans tout bon film d'horreur, Helen peut retarder son tueur, mais pas le détruire ! Il faudra donc trouver l'extincteur, la bombe lacrymogène, une clef ou le téléphone afin de pouvoir gagner quelques précieuses secondes. Une fois cette phase de jeu terminée, le chapitre se clos. Vous incarnez alors Gotts, l'incrédule et très familier policier bedonnant chargé de l'enquête. Le jeu repasse donc en mode interro-aventure, puis en mode action quand Gotts s'aperçoit qu'il s'est fait piéger dans une petite maison de campagne très isolée du reste du monde. En sortir s'avère difficile, mais la pêche aux informations est bonne. Clock Tower s'annonce donc comme une grande enquête policière truffée de références aux séries B cinématographiques.



On jette un p'tit coup d'œil avant de monter dans l'ascenseur...

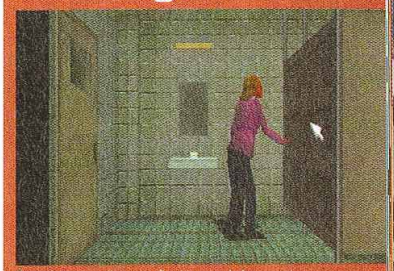


...Et d'un seul coup, c'est un affreux bossu qui en sort. Dans ce cul-de-sac, vous allez connaître douleur et souffrance.

## Horrifique, passionnant, mais répétitif

L'aspect technique est malheureusement le point faible du produit. Alors que ce type de jeu, qui rappelle de loin Resident Evil, nécessite une excellente réalisation pour que les émotions soient vraiment fortes, Clock Tower ne propose qu'un niveau de graphismes assez moyen. Les décors sont extrêmement simples, et les personnages peu détaillés. Tout en 3D, l'univers et les personnages souffrent d'une mauvaise gestion des déplacements, et il arrive parfois que votre héros passe au travers d'un élément du décor, ce qui peut casser l'ambiance. Autre petit reproche : les personnages sont beaucoup trop raides pour que l'on ne s'énerve pas devant tant de droiture et de lenteur. C'est bien dommage, car même si Clock Tower est assez répétitif dans son concept (un chapitre = une petite aventure puis une petite course-poursuite avec le tueur), se prendre au jeu est chose finalement assez aisée. On est complètement crispé devant l'écran quand le personnage est caché sous un lit et que l'on prie pour que sa respiration ne s'entende pas, tandis qu'un bruit de cisailles rouillées se fait entendre dans le couloir. Un jeu d'ambiance, qui s'adresse beaucoup aux filles qui jouent avec leur copain, ou aux groupes d'amis qui aiment bien jouer à plusieurs autour d'une même télé.

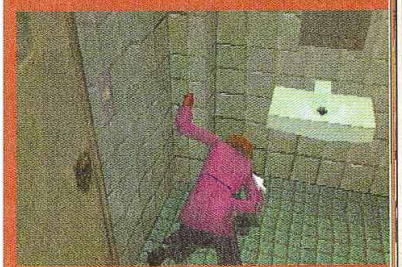
## Très gore !



Transie de peur, Helen espère bien que le tueur ne la trouvera pas dans les toilettes.

Rose is covered with blood···!

Désolé, mais c'est occupé ! Voici le cadavre fraîchement cisaillé de Rose, l'amie d'Helen



Helen, complètement écœurée, est prise de nausée et se prend à vomir. Espérons que le tueur ne la surprenne pas en ce moment de faiblesse extrême.

## Saurez-vous échapper au cisailleur fou ?

# Si tu préfères payer plus

## La solution pour acheter tes Jeux moins chers

Club Européen du MULTIMEDIA

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc.
Entreprises Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

2 Xtrême
Vers. Franç. Pour PSX

All Star Soccer
Vers. Franç. Pour PSX

Actua Golf
Vers. Franç. Pour PSX

Actua Soccer
Vers. Franç. Pour PSX

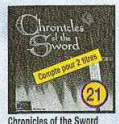
Adidas Power Soccer
Vers. Franç. Pour PSX

Agile Warrior
Vers. Franç. Pour PSX

Air Combat
Vers. Franç. Pour PSX

Alien Trilogy
Vers. Franç. Pour PSX

Hare Core 4 x 4
Vers. Franç. Pour PSX


Chronicles of the Sword
Vers. Franç. Pour PSX

Command and Conquér.
Vers. Franç. Pour PSX

Compil NRJ Duo Pack
Vers. Franç. Pour PSX

Complete Davis Cup
Vers. Franç. Pour PSX

Crash Bandicoot
Vers. Franç. Pour PSX

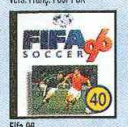
Criticom
Vers. Franç. Pour PSX

Dark Forces
Vers. Franç. Pour PSX

Exhumed
Vers. Franç. Pour PSX

Excalibur 2555 AD
Vers. Franç. Pour PSX

Fade To black
Vers. Franç. Pour PSX


Fifa 96
Vers. Franç. Pour PSX

Final Doom
Vers. Franç. Pour PSX

Speedster
Vers. Franç. Pour PSX

Galaxy Fight
Vers. Franç. Pour PSX

On Side Zidane
Vers. Franç. Pour PSX

Hard Boiled
Vers. Franç. Pour PSX

Blast Chamber
Vers. Franç. PSX

Jet Rider
Vers. Franç. Pour PSX

International Moto-Cross
Vers. Franç. Pour PSX

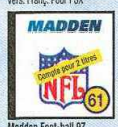
Iron & Blood
Vers. Franç. Pour PSX

Last Report
Vers. Franç. PSX

Les Chevaliers de Baphomet
Vers. Franç. Pour PSX

L'Incroyable Hulk
Vers. Franç. Pour PSX

Little Big Adventure
Vers. Franç. Pour PSX


Madden Foot-ball 97
Not. Franç. Pour PSX

Soulblade
Not. Franç. Pour PSX

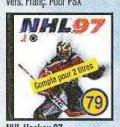
Disruptor
Vers. Franç. Pour PSX

Explosive Racing
Vers. Franç. Pour PSX

Mortal Kombat Trilogy
Vers. Franç. Pour PSX

Myst
Vers. Franç. Pour PSX

Panzer General II
Vers. Franç. Pour PSX


NHL Hockey 97
Vers. Franç. Pour PSX

Mass Destruction
Vers. Franç. Pour PSX

Micro Machine
Vers. Franç. Pour PSX

Need for Speed 2
Vers. Franç. Pour PSX

G Polloe
Vers. Franç. Pour PSX

Project X2
Vers. Franç. Pour PSX

Raging Skies
Vers. Franç. Pour PSX

Raiden Project
Vers. Franç. Pour PSX

Rayman
Vers. Franç. Pour PSX

Resident Evil
Vers. Franç. Pour PSX

Return Fire
Vers. Franç. Pour PSX

Ridge Racer Revolution
Vers. Franç. Pour PSX

Indépendance Day
Vers. Franç. Pour PSX

Spider
Vers. Franç. Pour PSX

Loaded
Vers. Franç. Pour PSX

Starblade Alpha
Vers. Franç. Pour PSX

Street Racer
Vers. Franç. Pour PSX

Striker 96
Vers. Franç. Pour PSX

Sulkoden
Not. Franç. Pour PSX

Supersonic Racer
Vers. Franç. Pour PSX

Swagman
Vers. Franç. Pour PSX

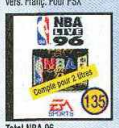
Tekken 2
Vers. Franç. Pour PSX

Tekken
Vers. Franç. Pour PSX

Test Drive off Road
Vers. Franç. Pour PSX

The Crow
Vers. Franç. Pour PSX

Starfighter 3000
Vers. Franç. Pour PSX


Total NBA 96
Vers. Franç. Pour PSX

Total NBA 97
Vers. Franç. Pour PSX

Track and Field
Vers. Franç. Pour PSX

True Pinball
Vers. Franç. Pour PSX

Tunnel B1
Vers. Franç. Pour PSX

Tenka
Vers. Franç. Pour PSX

Virtua Golf
Vers. Franç. Pour PSX

Virtua Pool
Vers. Franç. Pour PSX

William's Arcade Greastest Hits
Vers. Franç. Pour PSX

Wing Commander 3
Vers. Franç. Pour PSX

Transport Tycoon
Vers. Franç. Pour PSX

Worms
Vers. Franç. Pour PSX

Wrecking Crew
Vers. Franç. Pour PSX

Fifa 97
Vers. Franç. Pour PSX

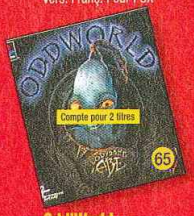
Break Point Tennis
Vers. Franç. Pour PSX

## 3500 titres disponibles sur

V Rally 97
Vers. Franç. Pour PSX

Rapid Racer
Vers. Franç. Pour PSX

ISS Pro
Vers. Franç. Pour PSX


Odd'World
Vers. Franç. Pour PSX

Jurassic Park 2
Vers. Franç. Pour PSX

Tomb Raider 2
Vers. Franç. Pour PSX

## DISPONIBLES :

Tous les jeux pour Playstation.

PlayStation ™

## Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points Fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plus de 3500 titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

# cher, c'est ton problème !

PlayStation™

Andretti Racing 97 — Vers. Franç. Pour PSX
Conquest Earth — Vers. Franç. Pour PSX
Ayrton Senna — Vers. Franç. Pour PSX
Batman Forever — Vers. Franç. Pour PSX
Battle Arena Toshiden 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Battle Arena Toshiden — Vers. Franç. Pour PSX
Blam Machine Head — Vers. Franç. Pour PSX
Blazing Dragons — Vers. Franç. Pour PSX
Jonah Lomu — Vers. Franç. Pour PSX
Burning Road — Vers. Franç. Pour PSX
Bust a Move Arcade 2 — Vers. Franç. Pour PSX

Crypt Killer — Vers. Franç. Pour PSX
Cyberspeed — Vers. Franç. Pour PSX
Dark Stalker's Revenge — Vers. Franç. Pour PSX
Lost Vicking 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Destruction Derby 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Destruction Derby — Vers. Franç. Pour PSX
Die Hard Trilogy — Vers. Franç. Pour PSX
La Cité des Enfants Perdus — Vers. Franç. Pour PSX
Doom — Vers. Franç. Pour PSX

NBA Live 97 — Vers. Franç. Pour PSX
Galaxian 3 — Vers. Franç. Pour PSX

## Catalogue...

Formula One 97 — Vers. Franç. Pour PSX

Road Rash — Vers. Franç. Pour PSX

Final Fantasy VII — Vers. Franç. Pour PSX

## OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **5 JEUX POUR CONSOLES** au choix **99 F TTC** Chacun + frais d'envoi

**Et en plus, 1 Cadeau de Bienvenue** Si vous répondez dans les 8 jours

MDK — Vers. Franç. Pour PSX
Overboard — Vers. Franç. Pour PSX
Tomb Raider — Pour PSX
Legacy of Kain — Vers. Pour PSX

Jack is Back — Vers. Franç. Pour PSX
Johny Bazookatone — Vers. Franç. Pour PSX
Mickey's Wild Adventure — Vers. Franç. Pour PSX
NBA Jam Extrême — Vers. Franç. Pour PSX
Porsche Challenge — Vers. Franç. Pour PSX
NBA in the Zone 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Olympic Soccer — Vers. Franç. Pour PSX
Pandemonium — Vers. Franç. Pour PSX
Penny Racers — Vers. Franç. Pour PSX
Pete Sampras — Vers. Franç. Pour PSX
Rebel Assault 2 — Vers. Franç. Pour PSX
PGA Tours 97 — Vers. Franç. Pour PSX
Po'Ed — Vers. Franç. Pour PSX
Power Serve — Vers. Franç. Pour PSX
Primal Rage — Vers. Franç. Pour PSX

Shellshock — Vers. Franç. Pour PSX
Shock Wave Assault — Vers. Franç. Pour PSX
Sim City 2000 — Vers. Franç. Pour PSX
Trash It — Vers. Franç. Pour PSX

### Pour en savoir plus...

PAR MINITEL 3615 CECD

PAR TÉLÉPHONE 0 836 670 505

PAR INTERNET http:// www.cdclub.com — Le Club sur Internet http://www.cdclub.com

Soviet Strike — Vers. Franç. Pour PSX
Space Hulk Votba — Vers. Franç. Pour PSX
Space Jam — Vers. Franç. Pour PSX
Reloaded — Vers. Franç. Pour PSX
Star Gladiator — Vers. Franç. Pour PSX

Overblood — Vers. Franç. Pour PSX
Thunderhawk 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Tilt — Vers. Franç. Pour PSX et Saturn
Time Commando — Vers. Franç. Pour PSX
Titan Wars — Vers. Franç. Pour PSX
Tobal N°1 — Vers. Franç. Pour PSX
Machine Hunter — Vers. Franç. Pour PSX
Top Gun — Vers. Franç. Pour PSX
Total Eclipse — Vers. Franç. Pour PSX

Twisted Metal World Tour — Vers. Franç. Pour PSX
Panzer General — Vers. Franç. Pour PSX
Vandal Heart — Vers. Franç. Pour PSX
View Point — Vers. Franç. Pour PSX

Wing Commander 4 — Vers. Franç. Pour PSX
Wipe Out 2097 — Vers. Franç. Pour PSX
Wipe Out — Vers. Franç. Pour PSX
World Cup Golf Pro Edition — Vers. Franç. Pour PSX

Bedlam — Vers. Franç. Pour PSX
Zero Divide — Vers. Franç. Pour PSX
Philosoma — Vers. Franç. Pour PSX
Descent 2 — Not. Franç. Pour PSX

## BON D'ESSAI GRATUIT

PM0198

*A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex*

Envoyez-moi le(les) Jeux dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon cadeau gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an (Jeux pour Consoles, CD-ROM ou CD-I), pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

- ☐ **Je choisis 1 JEU** (hors compte double), **je joins mon règlement de 138,90 F** (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU compte double), **je joins mon règlement de 237,90 F** (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU compte double), **je joins mon règlement de 336,90 F** (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 2 JEUX compte double), **je joins mon règlement de 435,90 F** (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 JEUX** (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double), **je joins mon règlement de 534,90 F** (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)

DPX37

Voici le(les) JEUX que je choisis :

| 1er | 2e | 3e | 4e | 5e |
|---|---|---|---|---|
| N° | N° | N° | N° | N° |

Attention : Certains titres comptent double

**Votre Cadeau :** Un Cadeau surprise si vous répondez sous 8 jours

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.

☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

☐ CB N° _____ Expire le _____

☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° _____

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

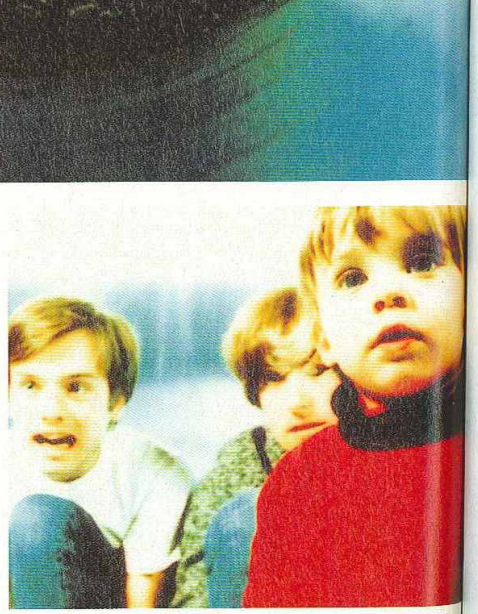
* Visuels non contractuels

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou erroné. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/6/98.
Conformément à la loi informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 579 129
Club Européen du Multimédia - 245 Rue Jean Jaurès 59467 Wattrelos d'Ascq - Tél. : 0.836.670.505

# Air

En attendant de découvrir le premier album de Air (Moon Safari) qui sort le 19 janvier prochain, nous avons rencontré Nico et Jean-Benoît, les deux membres du groupe, pour discuter de jeux vidéo et de PlayStation, manettes en mains.



© *PlaySt*
*des consol*
© Nico : J
les deux r
grand com
les centres
pour jouer
© JB : J'y
jeux vidéo.
© Nico : A
de jouer av
mette 5 ba
ter les ba
Defender,
utilisait po
3 casse-br
allume-gaz
© JB : J'ad
© Nico : J'
sant. C'est
© *PM : Va*
*Les premièr*
© JB : Sur
touche avec
mitifs. Malg
Intellevision
longtemps a
© JB : J'ai u
© Nico : Je
© JB : Je jo
© *PM : Et*
© Nico : M
que Jean-Be
© JB : J'ac
espèce de ri
violence gra
têtes coupées
*PM : La Pla*
© Nico : En
ment le seul
défouler et t
tants. Quand
pas le droit
premier tabl
qui passaien
pièce d'à-côt
© JB : En s
Mon personn
mise et envoi
© Nico : On
puis nous so

# "En studio la PlayStation est totalement indispensable !"

PHOTOS PATRICK SORDOILLET

INTERVIEW PAR VLADIMIR SEBANSKY

***© PlayStation Magazine : Vous jouez aux jeux et vous avez des consoles depuis longtemps?***

© Nico : Depuis le début des jeux vidéo, depuis le Tennis avec les deux raquettes et la balle au milieu. Après j'ai assisté au grand combat entre Atari et Intellevision, je passais ma vie dans les centres commerciaux à faire la queue avec d'autres gamins pour jouer aux jeux vidéo.

© JB : J'y jouais dans les stations de skis, y avait toujours des jeux vidéo. J'adorais le Tennis avec les deux barres aussi.

© Nico : Après j'allais dans les bars, mais on n'avait pas le droit de jouer avant un certain âge. Souvent le patron attendait qu'on mette 5 balles dans la machine avant de nous virer. Fallait pister les bars où il y avait les jeux que j'aimais : PacMan, Defender, Galaga, Moon Cresta. J'avais un allume-gaz, qu'on utilisait pour avoir des parties gratuites. J'ai du péter au moins 3 casse-briques au centre commercial de Parly 2 avec cet allume-gaz.

© JB : J'adorais Space Invaders.

© Nico : J'ai jamais aimé Space Invaders, je le trouvais oppressant. C'est pas un jeu pour claustrophobes.

***© PM : Vous avez eu d'autres consoles avant la PlayStation? Les premières bécanes : Atari VCS 2600, Intellevision, Vectrex...?***

© JB : Sur Atari mon jeu préféré c'était H.E.R.O. Et la cartouche avec les petits tanks, les avions, tout ces jeux un peu primitifs. Malgré les manettes insupportables de l'Atari. Même sur Intellevision, la manette ronde était pourrie, il a fallut attendre longtemps avant de voir des joysticks réussis.

© JB : J'ai une Game Boy...

© Nico : Je la vois souvent traîner dans les chiottes, chez toi.

© JB : Je joue souvent dans les toilettes...

***© PM : Et sur PlayStation vous jouez à quoi en général?***

© Nico : Mon grand trip sur PlayStation c'est WipEout, alors que Jean-Benoît préfère les jeux de baston comme Tekken.

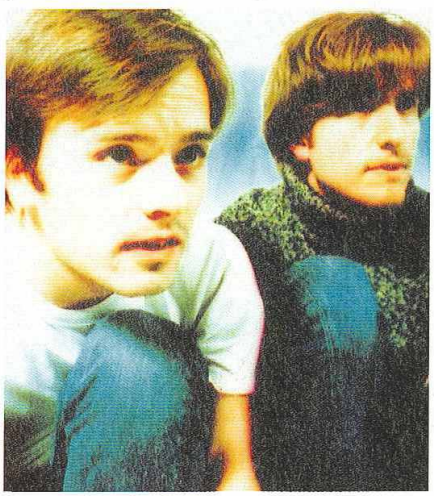
© JB : J'adore les jeux où il y a de la violence suivie d'une espèce de rite où le personnage achève son adversaire. L'ultra-violence gratuite, j'aime bien, avec du sang et des boyaux, des têtes coupées.

***PM : La PlayStation vous suit en studio?***

© Nico : En studio, la PlayStation est indispensable, c'est vraiment le seul moyen de se détendre. Pour passer le temps, se défouler et tester les compétences des ingénieurs et des assistants. Quand il y avait un nouvel assistant qui arrivait, il n'avait pas le droit d'entrer dans le studio avant d'arriver en tête au premier tableau de WipEout. Y a des mecs qu'étaient payés et qui passaient la journée entière à jouer à la PlayStation dans la pièce d'à-côté. Ils n'avaient pas le droit de travailler.

© JB : En studio, on jouait beaucoup à Mortal Kombat aussi. Mon personnage préféré c'était Spector, celui qui ouvre sa chemise et envoie des missiles.

© Nico : On a loué une maison à Versailles pour enregistrer, puis nous sommes entrés en studio pendant un mois pour le mixer. Au studio Plus 30, où il y avait un gros canapé et une grosse télé pour la PlayStation.



© JB : Ça faisait partie des critères pour choisir le studio. Et puis, là-bas, l'ingénieur du son connaissait vachement bien la table, le matos est hyper fiable, avec plein d'effets magiques.

© Nico : Mon objectif, pendant les enregistrements en studio, n'était pas de faire un bon album, mais d'arriver premier à tous les tableaux de WipEout. J'y suis arrivé au bout de 15 jours. Ce qui était dur c'est que dès que le patron de la maison de disques arrivait, on devait quitter la PlayStation pour retourner dans le studio et bosser. On avait une caméra pour surveiller ses arrivées.

***© PM : Vous faites de la musique depuis longtemps?***

© Nico : La musique n'a jamais été un hobby, c'est une manière naturelle de s'exprimer.

© JB : Je fais de la musique depuis toujours, j'ai commencé à faire du piano à l'âge de 4 ans. Je faisais de la musique tout le temps, même pendant les vacances.

© Nico : J'ai commencé par le tambour, puis je suis vite passé à la guitare pour calmer les oreilles de mon entourage. On a toujours fait de la musique dans ma famille.

© JB : Créer de la musique est un moyen d'exorciser plein de choses, c'est le seul intérêt dans la vie.

© Nico : Je ne pensais pas que ça pourrait devenir un métier.

***© PM : D'où tirez-vous vos plus grandes joies musicales, pendant la composition, l'enregistrement...?***

© Nico : Les plus grandes joies, c'est pendant la composition. Après faut gérer, il y a des contraintes. Pendant la composition tu gères rien, tu laisses aller. T'as pas de barrières.

© JB : La plus grande joie c'est de faire un morceau qui va être mixé à jamais, qui est partagé par tout le monde et qui risque de rester dans l'histoire de la musique. On laisse une trace plus ou moins indélébile qui va parler aux gens. C'est complètement dément comme pouvoir.

***© PM : Avant la formation de Air, vous faisiez quoi?***

© Nico : J'ai fait des études d'architecture. Un grand fourre-tout dans lequel se lancent tous les gens qui ont une activité plus ou moins liée à l'art, au moment où ils veulent apprendre un métier. On rencontre des photographes, des graphistes, des musiciens, des peintres. Tout ce que le monde compte d'esprits rétifs à HEC et à Dauphine est dans des écoles d'architecture.

© JB : J'étais prof de physique et de maths. Mais c'est fini maintenant.

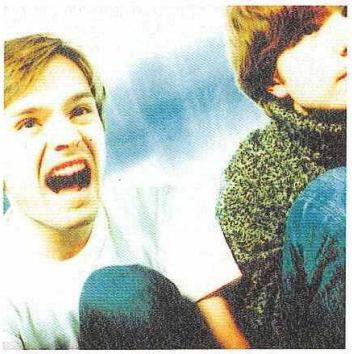
***© PM : La musique de Air a toujours ressemblé à celle qu'on découvre sur Moon Safari, votre premier album?***

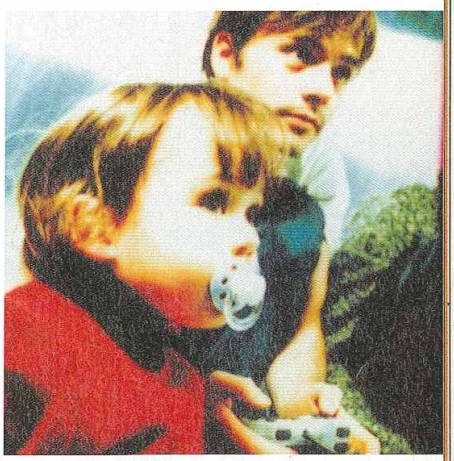
© Nico : A la base, on avait des musiques avec des arrangements de voix, on s'est plus ou moins cherché, on testait tous les styles de musique, le funk et compagnie. Puis à un moment t'essaies de copier, tu rates ta copie et tu fais un original.

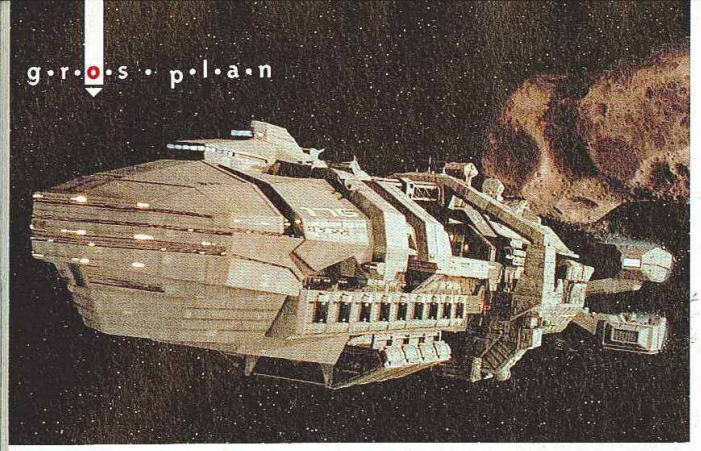
© JB : J'ai beaucoup cherché, dans toutes les directions, la chanson française des années 50 avec des accords de jazz, du classique dans les bals pour les vieux.

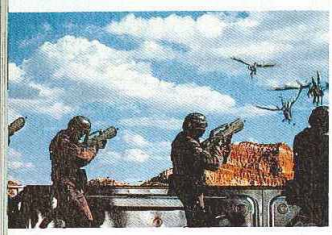
© Nico : D'ailleurs, les grandes retrouvailles de Air sont assez légendaires : je suis entré dans un bar où Jean-Benoît jouait du piano devant des gens qui bouffaient et en avaient rien à branler, on s'était pas vu depuis des année. Pendant l'entracte, je suis allé vers lui, comme dans les Blues Brothers, et je lui ai demandé s'il n'avait pas envie de refonder un groupe. Comme au lycée.

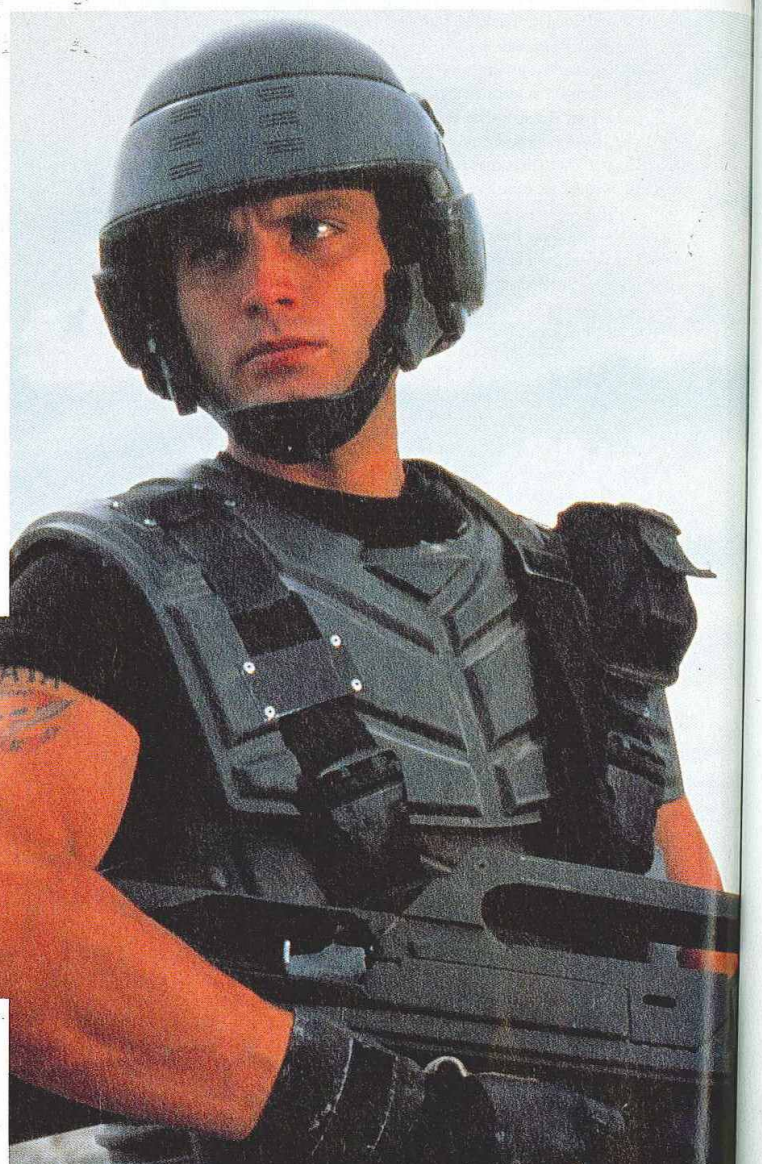
© JB : Ça fait deux ans que ça marche, mais ça fait combien de temps qu'on travaille? C'est aberrant, c'est pas rentable.



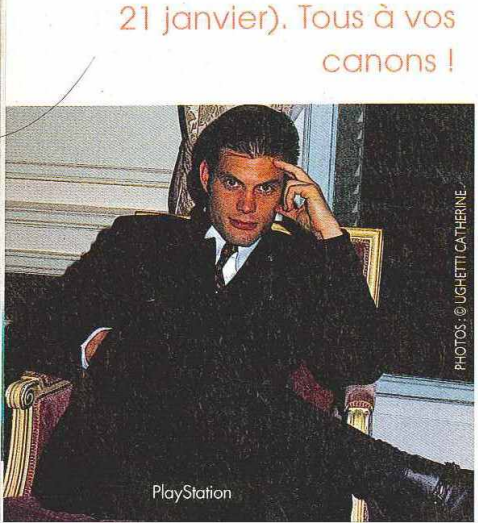








Militaire dans l'âme, Casper Van Dien n'a eu aucun mal, comme il l'explique, à incarner Johnny Rico, héros féroce de StarShip Troopers par le réalisateur de Basic Instinct, Paul Verhoeven. Nous l'avons rencontré à l'occasion de l'arrivée en France de ce film de guerre spatiale, satire ultra-violente de la culture américaine (sortie le 21 janvier). Tous à vos canons !



PHOTOS : © TOUCHSTONE PICTURES/TRISTAR PICTURES/BUENA VISTA

PHOTOS : © UGHETTI CATHERINE

# Casper V

★ *Play*
*votre pr*
*père et*
*croyez-*
★ C.V.
tion dan
autant y
mon arri
★ *P.M.*
*me tête*
*vient d'e*
★ C.V.
gauche.
relève sa
animé).
douche,
★ *P.M.*
*entouré*
*reil. Vous*
★ C.V.D
ment drô
bien rigol
déjà joué
★ *P.M.*
C.V.D. : N
pathe à la
Contact, N
★ *P.M.*
*aviez dem*
★ C.V.D.
deux sauts
taire et lor
où l'on me
Je m'en su
cassées ! U
j'ai craché
★ *P.M.*
*dû être si*
★ C.V.D.
pour laque
ai fait savo
ma second
classes, je s
dans un lyc
dans le cam
difficile pou
kilos sur le
★ *P.M.*
*réalisateur*
★ C.V.D.
pour qu'il n
occasion ne
dans un filr
Paul est un
on en rencon

# Van Dien

★ *PlayStation Magazine : Nous avons appris que Casper, votre prénom, est aussi celui de votre père, de votre grand-père et de votre fils. Le film se déroulant au XXIVème siècle, croyez-vous que votre lointain descendant sera un «Casper»?*

★ C.V.D. : Mon fils est le douzième Casper ! C'est une tradition dans notre famille que j'ai décidé de perpétuer sans pour autant y avoir été contraint. Qui sait si dans quatre cents ans, mon arrière-arrière petit-fils se prénommera Casper?

★ *P.M. : Vous vous faites tatouer dans le film (le tatouage est une tête de mort avec l'inscription «Death from above», la mort vient d'en haut). Vous avez conservé ce souvenir du tournage?*

★ C.V.D. : Non, mais j'ai un autre tatouage sur le biceps gauche. Je me suis fait tatouer Casper, le gentil fantôme ! (Il relève sa chemise et exhibe fièrement le personnage du dessin animé). Pendant les prises où je suis nu, comme la scène de la douche, le maquilleur devait le cacher.

★ *P.M. : Sous les douches, justement, vous jouez - nu - entouré d'hommes et de femmes dans le plus simple appareil. Vous étiez-vous préparé avant de tourner?*

★ C.V.D. : Non, pourquoi? J'ai adoré cette scène. Ce fut vraiment drôle. Toutes ces femmes nues autour de moi... On a bien rigolé. Il faut savoir que six des acteurs présents avaient déjà joué dans un film X. Ce fut donc facile pour eux...

★ *P.M. : Vraiment?*

C.V.D. : Non, je rigole. Vous imaginez Jake Busey (le psychopathe à la tignasse blonde de Fantômes contre Fantômes et de Contact, NDLR) jouer dans un film porno?

★ *P.M. : J'ai lu que vous étiez un peu kamikaze, que vous aviez demandé à effectuer la plupart des cascades du film?*

★ C.V.D. : J'ai presque tout fait moi-même à l'exception de deux sauts périlleux lors de l'entraînement dans le camp militaire et lors du match de foot en salle. Sans quoi, les cascades où l'on me voit atterir douloureusement sur le dos sont de moi. Je m'en suis parfois sorti avec des bobos, comme deux dents cassées ! Un jour, je me suis tellement fait mal aux côtes que j'ai craché du sang pendant deux jours... L'éclate totale, quoi !

★ *P.M. : Vu tant que fils et petit-fils de militaire, ça n'a pas dû être si terrible?*

★ C.V.D. : Non, c'est vrai. C'est d'ailleurs en partie la raison pour laquelle Paul (Verhoeven) m'a choisi pour le rôle. Je lui ai fait savoir que jouer les militaires et obéir aux ordres sont ma seconde nature. J'ai été élevé à la dure, j'ai fait mes classes, je sais tirer à balles réelles, j'ai passé mon adolescence dans un lycée militaire... Quand nous nous sommes retrouvés dans le camp où tous les figurants ont suivi un entraînement difficile pour être capable de courir dans le sable avec vingt kilos sur le dos, ça ne m'a causé aucun souci.

★ *P.M. : Parlez-nous de votre première rencontre avec le réalisateur, Paul Verhoeven...*

★ C.V.D. : J'ai auditionné cinq fois pour le rôle. J'ai tout fait pour qu'il m'engage. J'ai saisi ma chance, sachant qu'une telle occasion ne se reproduirait pas avant longtemps... Et me voici dans un film qui a coûté plus cher qu'Independance Day ! Paul est un génie, un fou, un illuminé, mais un génie comme on en rencontre peu.

★ *P.M. : Comment avez-vous fait pour imaginer des insectes géants qui n'existent pas?*

★ C.V.D. : Toute l'équipe a pu s'inspirer de dessins, de planches de storyboard et de séquences comprenant des animations très basiques. Personnellement, j'ai regardé trente-quatre fois le court métrage tourné pour montrer aux producteurs à quoi allait ressembler le film. Ensuite, c'est venu tout seul... Puis il y avait Paul qui hurlait (il monte sur le canapé et se met à hurler avec un accent hollandais) : «Bugs, bugs, kill, slide, ahhh !» («Insectes, tuez-les insectes, rampez !») pour nous mettre en condition.

★ *P.M. : Comment considérez-vous les cafards depuis le tournage?*

★ C.V.D. : Je les écrase, c'est systématique. Mais je laisse les araignées en vie, car j'aime les araignées...

★ *P.M. : Le film ressemble beaucoup à un jeu vidéo. Paul Verhoeven l'affirme lui-même...*

★ C.V.D. : C'est vrai. La façon de filmer y fait sans cesse référence. Je pense qu'avec les effets gores et l'intensité de l'action, StarShip Troopers fera un excellent jeu vidéo...

★ *P.M. : Parce que c'est prévu?*

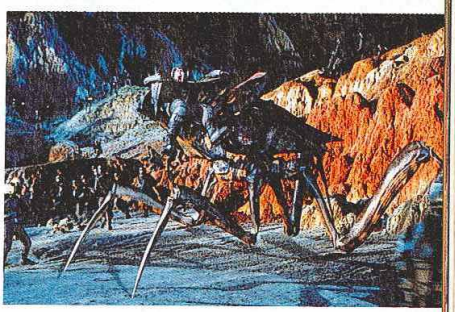
C.V.D. : Sur PlayStation, oui. C'est du moins ce que j'ai entendu dire. J'ai déjà prêté ma voix pour un jeu sur Sega Genesis, une version «paintball» du film, mais j'attends de voir le jeu sur PlayStation.

## Un film pour les killers !

Paul Verhoeven, metteur en scène d'origine hollandaise, revient à ses premières amours, à savoir la SF (Robocop était de lui), avec StarShip Troopers. Ce film dont l'action se situe au XXIVème siècle retrace une guerre sans merci entre les humains et des insectes géants originaires de la planète Klendathu. Effets spéciaux réussis (plus forts que dans les deux Jurassic Park réunis), humour au deuxième degré et action trépidante sont au menu de ce qui s'impose déjà comme un must du genre. In-con-tour-na-ble !

## "La version PlayStation de StarShip Troopers est d'ailleurs prévue".

INTERVIEW PAR BENJAMIN JANSSENS



# Aux prises avec le héros de Starship Trooper

# Joypad, le magazine de TOUS les jeux vidéo

## Avec en cadeau

## Le 4e volume Joypad Audio

## En exclusivité

Les musiques du hit de Sony

**MediEvil !**

Et toutes les musiques de

**Porsche Challenge**

## Soit plus de 40 minutes de musique !

En vente chez votre marchand de journaux au prix de 35 francs

Joypad

# Joypad

N° 71. Janvier 1998

N°4 PlayStation Saturn Arcade

## Scoop !

**Bushido Blade 2 (PS)**

Les premières images

## Gran Turismo

Le jeu de l'année ?

## Exclusif ! Le CD

des musiques de MediEvil

## Le choc des titans sur 32 bits

Marvel Super Heroes (PS)

X-Men vs Street Fighter (Sat)

JOYPAD N° 71 • 35 FRANCS • BELGIQUE 220 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 8,75 $ • PORTUGAL CONT 1000 ESC • ANTILLES-GUYANE 38F -REUNION-45 F

Versions Longues

spécial

# Final Fantasy VII

**Final Fantasy VII, le jeu le plus populaire et le plus passionnant de cette fin d'année offre une quête complexe et effrénée. Mais comme toute aventure, elle recèle parfois des mystères insondables et des secrets mystiques. Pour éviter que l'ennui et la frustration prennent le pas sur la joie de la découverte et le plaisir du jeu, nous avons décidé de vous résumer ici la marche à suivre pour le finir. Attention toutefois, les quelques pages qui suivent ne contiennent qu'une route à suivre pour terminer le jeu, et ne font pas état de tout ce qu'il contient... à vous de chercher ce qui manque, ou de retrouver les secrets de Final Fantasy 7 dans le prochain Hors-Série Solutions de PlayStation Magazine.**

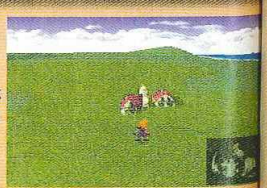
## 1 : Midgar

Détruisez le réacteur, et n'oubliez pas de secourir Jessie avant d'en sortir. Puis, sautez dans le train, et allez avec les autres au bar de Tifa. Le lendemain, allez fouiller les magasins alentour avant de partir. Une fois au réacteur 5, combattez le boss. Après être tombé, vous êtes dans l'église avec Aeris. Sauvez-vous, et rendez-vous chez sa mère. N'oubliez pas de prendre toutes les Materias dans son jardin. Ensuite, repartez pour le 8e quartier. Puis, allez vous déguiser en fille pour libérer Tifa. Pour ce faire, vous devrez aller au magasin de vêtements, attendre que la fille au comptoir vous dise que le patron déprime, puis aller chercher le patron du magasin de vêtements au bar, et enfin rendez-vous à la salle de musculation pour obtenir une perruque. Chez Don Cornéo, récupérez Tifa et traversez les égouts pour vous retrouver au 7e quartier. Aeris se fera enlever, et vous n'avez plus qu'à aller escalader le mur qui se trouve à droite de la villa de Don Cornéo. Vous aurez au préalable acheté des batteries à l'homme derrière la grille du magasin d'armes. Dans l'immeuble de Shinra, que vous preniez les escaliers ou l'ascenseur ne change rien au scénario. Pour atteindre les étages supérieurs, récupérez les cartes d'accès, puis secourez Aeris et libérez Rouge 13 sans oublier la Matéria Talent E dans la cage de ce dernier. Une fois en prison, interrogez tout le monde avant de pouvoir ouvrir la porte et vous rendre au bureau du patron de Shinra. Attention à bien vous équiper en Materias avant de combattre l'hélicoptère dans l'ascenseur. Ensuite, c'est la phase de combat en moto et un boss. Pensez bien à vous soigner après ses vagues de feu.

## 2 : Kalm

Sorti de Midgar, rendez-vous dans la ville de Kalm, en haut à droite par rapport à Midgar. Dans cette ville, vos équipiers se sépareront tous et vous attendront dans la chambre à l'étage du premier hôtel sur votre gauche. Rendez-vous à l'hôtel pour raconter le passé de Clad aux autres membres de l'équipe. Ensuite, sortez de la ville, et tournez un peu en rond pour obtenir le Talent Ennemi nommé Magique Matra, qui vous est enseigné par les robots.

## 3 : L'enclos Chocobo



Au Sud de Kalm se trouve cette ferme spécialisée dans l'élevage de Chocobos. Parlez aux Chocobos dans l'enclos qui vous offriront votre première invocation, Choco-Mog. Ensuite, parlez au patron, Choco-Billy et achetez-lui la Materia Appât Chocobo pour 2000 gils. Puis, équipez-vous de cette Materia, sortez et promenez-vous sur les empreintes de Chocobo afin d'en capturer un. Pour ce faire, vous devez tuer toutes les créatures qui l'accompagnent avant qu'il ne se soit enfui. Si vous avez des difficultés à en attraper un, n'hésitez pas à lui lancer des légumes afin de l'empêcher de s'enfuir pendant que vous tuez les autres ennemis. Une fois le chocobo attrapé, rendez-vous dans la grotte au Sud en traversant les marais sans entrer en contact avec le Midgar Zolom.

• Point important

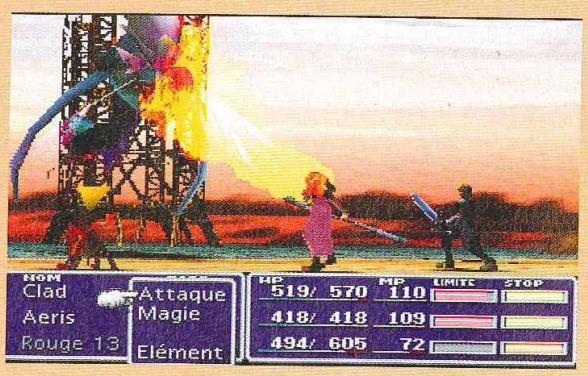
N'oubliez pas de capturer Youfie dans la forêt, juste après être sorti de la grotte : traînez dans la forêt et combattez-la. Une fois vaincue, répondez-lui dans l'ordre suivant : réponses 2, 1, 2, 1, 2. Elle deviendra alors votre alliée.

## 4 : Junon

Rendez-vous à la plage, et sauvez Jessica du monstre marin. Attention, s'il vous capture dans ses bulles, vous devrez les détruire avant qu'elles ne vous asphyxient complètement. Ensuite, faites du bouche à bouche à la petite fille, et attendez qu'elle se rétablisse. Une fois remise de ses émotions, elle vous offre pour vous remercier son sifflet qui vous sera indispensable si vous voulez faire sauter son dauphin, afin d'être en mesure d'escalader le pilier qui mène à Junon. Une fois à Junon, suivez les instructions du capitaine, il ne s'agit là que d'un jeu d'adresse. Vous aurez à répéter les mouvements appris dans le vestiaire. Si vous vous conduisez correctement durant le défilé, vous gagnerez des objets plutôt intéressants.

## 5 : Port de Junon

Suivez les autres soldats et votre capitaine afin de ne pas vous perdre dans Junon. Lors de la démonstration face à Rufus, n'oubliez pas de bouger en rythme si vous voulez obtenir de bons objets. Ensuite, rendez-vous dans le bateau.




## 6 : Navire

Dans le navire, discutez avec tout le monde afin de découvrir où sont cachés tous vos compagnons. Ensuite, allez parler à Aeris, puis retournez sur le pont discuter avec Barret et attendez que l'alarme se déclenche. Choisissez les membres de votre équipe, et descendez dans la cale afin de combattre Jenova. Ensuite, n'oubliez pas de récupérer la Materia Ifrit avant de sortir de là.

## 7 : Costa Del Sol

Profitez de cette ville pour vous reposer et faire le plein de Matérias puissantes. Ensuite, allez sur la plage et discutez avec Hojo. Une fois sorti de la ville, rendez-vous à la grotte de Corel, qui se trouve en haut à gauche.

## 8 : Corel Nord

Traversez les voies ferrées en utilisant le Talent Ennemi Magique Matra, qui vous permet de tuer les nombreux ennemis de cet endroit en un seul coup. Gain de temps et de points d'expérience. Arrivé à la ville, regardez la scène avec Barret, puis rendez-vous directement au téléphérique qui vous mènera à Gold Saucer.

## 9 : Gold Saucer

Rendez-vous immédiatement à la section Wonder Square. Vous y découvrirez Caith Sith, qui deviendra l'un de vos compagnons. Allez ensuite directement à Battle Square, et attendez d'être jeté en prison. Une fois en prison, retrouvez Barret et rendez-vous ensuite chez Dyne. Pour cela, vous devez vous rendre dans le désert et aller toujours en haut à droite. Au bout d'une dizaine d'écrans traversés, vous devriez l'atteindre enfin. Pour battre Dyne, pensez à mettre Barret en mode "Furieux" grâce à l'objet "Hyper", ce qui lui permettra de déclencher une Limite assez facilement. N'hésitez pas non plus à l'équiper avec la Materia Restaurer afin qu'il puisse se soigner, car Dyne est un adversaire redoutable. Ensuite, retournez à la prison et rendez-vous dans le camion. Puis, laissez-vous guider par le scénario jusqu'à la course de Chocobos. N'oubliez surtout pas de récupérer la Materia Ramuh qui traîne dans la salle des jockeys. Pour gagner la course de Chocobos, il vous faudra un peu d'adresse. Pour vous aider, voici un petit truc : appuyez assez rapidement sur les touches R1, R2, L1 et L2 de votre manette afin que votre Chocobo regagne de sa vitalité durant sa course.

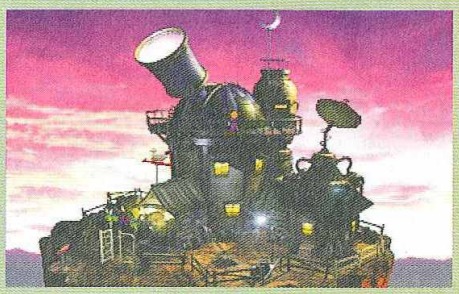
# spécial Final Fantasy VII

## 10 : Gongaga

C'est ici que vous combattrez Reno et Rude ensemble pour la première fois. N'oubliez pas de vous rendre dans la décharge pour récupérer la Matéria Titan. Cette partie du jeu est complètement optionnelle.

## 11 : Canyon Cosmo

Ecoutez l'histoire de Bugen Hagen, puis rendez-vous dans la grotte afin d'effectuer le pèlerinage de Rouge 13. Les monstres de cette caverne étant sensibles aux sorts Grenouille et au Talent Ennemi Chant de Crapaud, n'hésitez pas à les utiliser. Pour le Boss, jetez-lui une Potion-X, afin de le tuer en un coup. N'oubliez pas de prendre tous les objets de cet endroit, car vous ne pourrez pas y revenir par la suite.



## 12 : Nibelheim

Rendez-vous dans le manoir de Shinra, et allez ouvrir le coffre-fort en utilisant la combinaison suivante : 36 droite, 10 gauche, 59 droite, 97 droite. Ensuite récupérez la Materia Odin, rendez-vous dans le sous-sol, et ouvrez-y la porte fermée à clef avec ce que vous avez trouvé dans le coffre. Réveillez Vincent dans son cercueil, puis repartez. Il vous suivra et deviendra un de vos compagnons.

Traversez la grotte directement sans retourner au réacteur Mako, car il n'y a rien à y faire et ce serait une perte de temps. N'oubliez surtout pas d'apprendre le Talent Ennemi Trine, par le biais du boss de la caverne qui se trouve derrière Nibelheim.

## 13 : Village Fusée

Allez discuter avec le vieil homme qui regarde la fusée 3 fois de suite afin d'obtenir une super épée, puis rendez-vous chez Cid. Après cela, rejoignez-le dans la fusée. Retournez ensuite chez lui, et lorsque Palmer sera arrivé, allez dans la cour arrière pour prendre l'avion. Vous serez rejoints par Cid une fois l'avion décollé. Ensuite, rendez-vous directement avec l'avion au continent d'Utaï, afin de pouvoir voler l'objet Armure Adamant sur les Adamantaimai.

## 14 : Village Utaï

Une fois que Youfie vous a volé vos Materias, voici la marche à suivre pour la retrouver : allez parler aux Turks qui se trouvent dans le bar. Puis allez parler 10 fois à Godo, le père de Youfie qui se trouve dans la grande maison à gauche, face à la cloche. Après cela, vous devrez retrouver Youfie cachée derrière un paravent dans la première maison à droite, à l'entrée du village. Ensuite, dénichez-la dans la jarre qui est devant l'entrée du bar. Peu après, elle vous tendra un piège dans sa chambre et se sauvera encore une fois. Allez alors sonner la cloche du temple, et un passage s'ouvrira, passage dans lequel vous verrez Don Cornéo enlever Youfie et Elena. Foncez alors à la montage sculptée avec Reno et Rude, et allez libérer Youfie. Une fois le boss battu, n'oubliez pas d'aller dans la maison des chats afin de récupérer la Materia qui y est cachée.

**Playstation**

Battle Arena Toshiden 3
Ace Combat 2
Colony Wars
Final Fantasy 7
Formula 1 97
Overboard !
Hercule
Nuclear Strike
Pandemonium 2
OddWorld
The Lost World
Overboard !
Rosco Mc Queen
Touring Car Championship
Exhumed
V-Rally
Rapid Racer
etc...

# GRATCD 3617

Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur **3617 GRATCD**

## C'est très simple et efficace

Composez **3617 GRATCD** sur votre minitel, indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés, sans frais de port, vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*.

- **PAS DE CHEQUE**
- **PAS DE CARTE BANCAIRE**
- **PAS DE PAIEMENT DIRECT**

Jeux, Culturel, Musique, Encyclopédies, Ludo-éducatifs, Utilitaires, etc...

**La Sélection des Meilleurs CD**

* Temps de connexion variable selon l'article

## 15 : Gold Saucer

Avec votre avion, rendez-vous tout au Sud de Gold Saucer, à l'Est de Gongaga, dans la petite maison où se trouve un collectionneur d'armes qui vous parlera de la clé de pierre pour ouvrir le temple des anciens. Ensuite, rendez-vous au Gold Saucer, et allez récupérer la Clé de Pierre au Battle Square, dans la salle qui se trouve tout à droite et qui contient un grand nombre de trophées. Vous devrez alors combattre au Battle Square pour l'obtenir, mais sachez que vous l'obtiendrez même si vous perdez. Au moment de repartir, on vous annoncera que le téléphérique est en panne, et que vous devrez passer la nuit ici. Après votre rendez-vous amoureux dans la nacelle, Caith Sith vous la volera et vous n'aurez plus qu'à reprendre votre route le lendemain pour le temple des anciens, qui se trouve à l'extrême Sud de Junon.

## 16 : Temple des Anciens

Attention à ne pas vous perdre dans le grand labyrinthe de perspectives. Cependant, n'en sortez pas sans avoir récupéré tous les objets, car vous ne pourrez plus y revenir par la suite. Après cela, n'hésitez pas à sauvegarder auprès des anciens, ces vieux personnages violets que l'on retrouve dans certains endroits. Passée l'épreuve de l'horloge géante et du jeu de chat avec l'un des anciens, vous arriverez dans la grande salle des hiéroglyphes, où vous aurez deux boss à affronter. Le premier est un dragon rouge pas très puissant si l'on est efficacement protégé contre le feu. Le second est une porte démoniaque, qui ne craint pratiquement pas la magie et nécessitera donc des attaques ordinaires ou des Limites. Après cela, direction la Capitale Oubliée.

## 17 : Capitale Oubliée

Dans le village Ossement, louez les services d'archéologues. Après avoir sélectionné plusieurs d'entre eux, placez-les à des endroits que vous jugerez stratégiques, puis faites sauter la charge explosive. Après, observez la direction dans laquelle se tournent les archéologues, et demandez-leur de creuser au point qui correspond au croisement de leurs regards. Si vous avez réussi, vous obtiendrez la harpe lunaire, qui vous permettra de traverser la Forêt Endormie, dans laquelle vous trouverez d'ailleurs la Materia d'invocation Kjata. Une fois la Forêt traversée, vous vous retrouverez dans la Capitale Oubliée. Reposez-vous dès que l'occasion se présente. En plein milieu de la nuit, vous serez réveillé, et devrez aller combattre Sephiroth. Attention à bien récupérer dans cette Capitale Oubliée l'objet Cercle D'eau et la Materia Météore. Cercle d'eau est un objet quasiment nécessaire si l'on veut pouvoir battre le boss, car il vous protège contre ses très puissantes attaques. Ensuite, c'est le deuxième CD.

## 18 : Grand Glacier

Une fois arrivé à l'Auberge Glaçon, allez chercher la carte du grand glacier dans la maison du vieil aventurier. Ensuite, allez discuter plusieurs fois avec le petit garçon blessé pour qu'il vous offre son surf des neiges. Puis, vous pouvez prendre la descente et arriver au grand glacier. Attention cependant à ne pas vous perdre, car le parcours est très labyrinthique. N'hésitez pas à vous servir constamment de la carte. Une fois la maison du vieux Horloff atteinte, n'oubliez pas de sauvegarder avant de repartir. Sur le chemin du cratère, attention à bien surveiller votre température corporelle. Une fois arrivé près de la sortie, attention au boss, l'Hydre, qui est particulièrement puissant. Si vous voyez une source de lumière blanche, n'hésitez pas à y plonger pour regagner tous vos HP-MP.

# BULLETIN D'ABONNEMENT

**à renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements PlayStation - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9**

PS080

**Oui,**

[1] ☐ je m'abonne [2] ☐ j'abonne un(e) ami(e)

Pour 6 mois (6 n°) à PlayStation. Je recevrai (et/ou mon ami(e) recevra) en plus le jeu **Final Fantasy VII** pour un montant global de **549 F** (par abonnement) au lieu de ~~693~~ F, soit une économie de 144 F !

Voici mes coordonnées : *(à remplir si vous avez coché la case 1 ou/et 2)*
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....
Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐

Voici les coordonnées de mon ami(e) : *(à remplir si vous avez coché la case 2)*
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....

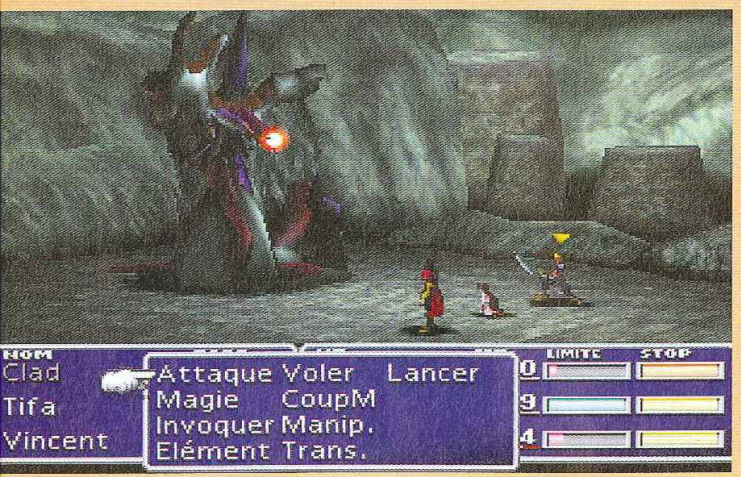
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Expire le ☐☐ ☐☐

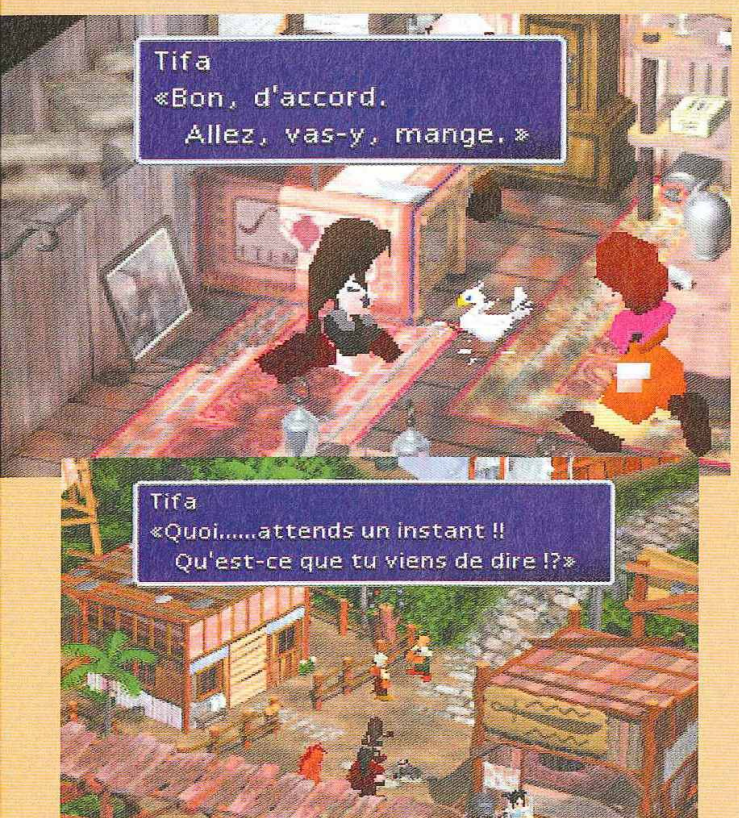
Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine.
Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation au prix unitaire de 49 F, et le jeu Final Fantasy VII au prix de 399 F, plus 16 F de frais de port et d'emballage. Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception de votre abonnement.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

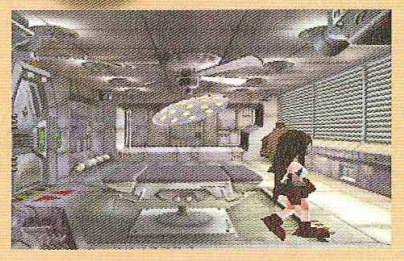
## 19 : Le Cratère

Pour pouvoir passer les couloirs où s'engouffre un vent violent, il n'y a qu'une seule solution : attendre que la tempête se calme. Sinon, à chaque fois que vous échouerez, vous aurez des ennemis à combattre. Ensuite, Rufus arrivera avec Hojo. Après cela, Clad réveillera Sephiroth avec la Materia Noire, et les Armes de la Terre se réveilleront.




## 20 : Junon



Pour que Tifa puisse se sortir de la chambre à gaz, il faut utiliser simultanément sa tête et ses pieds, afin qu'elle puisse saisir la clef dans sa bouche et libérer ainsi ses bras. Après cela, elle devra courir jusqu'au bout du canon pendant que l'Arme combat avec le canon principal de Junon. Courez jusqu'au bout, et lorsque Scarlet vous aura rattrapée, frappez-la le plus vite possible afin de la faire tomber. Puis, fuyez.

## 21 : Mideel

Grâce au Haut Vent, rendez-vous maintenant tout en bas à droite de la carte afin de rejoindre le village de Mideel. Allez à l'hôpital pour y retrouver Clad, devenu complètement légume. Ensuite, allez essayer d'ouvrir la porte chez le marchand d'armes. Après cela, allez vers la maison surélevée sur la droite, et en marchant sur les lattes de bois autour de ladite maison, vous devriez trouver une clé qui vous ouvrira la fameuse porte, laquelle se révélera fausse, mais vous permettra cependant d'empocher un objet puissant, l'Anneau Maudit. Une fois que Cid est le chef de la bande, rendez-vous à Corel pour arrêter le train qui contient la première Mega Materia. Vous aurez besoin de toute votre habileté pour pouvoir le stopper. Surtout, n'oubliez pas de rester en rythme afin de freiner la locomotive. Si vous parvenez à arrêter le train avant qu'il ne détruise le village, vous obtiendrez la Mega Materia ainsi que la Materia Ultima. La seconde Mega Materia que vous aurez à récupérer sera celle du Pied de Condor. Pour ce faire, vous n'avez besoin de rien : juste vous y rendre, participer au mode stratégie, et attendre sans vous fatiguer que les monstres atteignent le sommet. A ce moment-là, vous passerez en mode combat classique, et pourrez enfin obtenir la seconde Mega Materia et aussi l'invocation Phénix. Ensuite, retournez à Mideel, et allez revoir Tifa. Puis, Dernière Arme attaquera le village. Après avoir subi un grand nombre de dégâts, elle s'enfuira, sans oublier de détruire le village. N'oubliez pas de la voler, car elle possède de sympathiques objets.

# STOCK GAMES

## ACHAT - VENTE - ECHANGE

Toute l' équipe Stock Games vous souhaite un joyeux ... Année

1000 dinogotchi offerts !!!

**NOUVEAUX MAGASINS :**

StockGames RIVOLI
32 Rue de Rivoli
75004 Paris Tel : 01 42 74 43 22

StockGames CLAMART Ouvert7j/7
Rue Piétonne
92140 Clamart Tel : 01 40 95 00 86

StockGames MONTBELIARD
7 Rue des Fèbvres
25200 Montbeliard Tel : 03 81 91 82 77

## Playstation

Console Playstation + 30F de Bon d' achat*
990 Francs

| | |
|---|---|
| TOCA TOURING CAR CHAMP | 349 F |
| FELONY | 349 F |
| BUST & MOVE 3 | 249 F |
| EXPLOSIVE RACING | 329 F |
| DYNASTY WARRIORS | 349 F |
| RISK | 299 F |

### PLAYSTATION NEUF

| | |
|---|---|
| MONOPOLY | 299 F |
| TEST DRIVE 4 | 349 F |
| ALERTE ROUGE | 349 F |
| PANDEMONIUM | 349 F |
| HERC' S ADVENTURE | 349 F |
| NBA LIVE 98 | 349 F |
| CASTLEVANIA | 329 F |
| BUSHIDO BLADE | 349 F |
| BRAVO AIR RACE | 329 F |
| MEDIEVIL | 349 F |
| COLONY WARS | 349 F |
| ACTUA SOCCER 2 | 349 F |
| TIME CRISIS + GUN | 499 F |
| G POLICE | 329 F |
| MDK | 299 F |
| STREET FIGHTER EX PLUS & | 349 F |
| COURIER CRISIS | 349 F |
| TENNIS ARENA | 349 F |

### PLAYSTATION OCCASIONS

| | |
|---|---|
| PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F | 799 F |
| JOYPAD PSX | 69 F |
| ADIDAS POWER SOCCER | 99 F |
| AGILE WARRIOR | 99 F |
| AIR COMBAT | 99 F |
| ALIEN TRILOGY | 149 F |
| A IV EVOLUTION | 199 F |
| ALONE IN THE DARK | 99 F |
| ASSAULT RIGS | 99 F |
| BUST A MOVE 2 | 149 F |
| BURNING ROAD | 149 F |
| CYBERSLED | 99 F |
| CYBERSPEED | 99 F |
| CRASH BANDICOOT | 149 F |
| CHEVALIER DE BAPHOMET | 149 F |
| COMMAND AND CONQUER | 199 F |
| DESTRUCTION DERBY | 99 F |
| DIE HARD TRILOGY | 149 F |
| DOOM | 99 F |
| EXTREME PINBALL | 149 F |
| EXTREME GAMES | 149 F |
| FADE TO BLACK | 99 F |
| FIFA SOCCER 97 | 99 F |
| FIRE STORM | 99 F |
| GALAXY FIGHT | 149 F |
| GEX | 149 F |
| GOAL STORM | 99 F |
| GUNSHIP | 149 F |
| IMPACT RACING | 149 F |
| ISS PRO | 249 F |
| JOHNNY BAZOOKATONE | 99 F |
| JUMPING FLASH | 149 F |
| KILEAK THE BLOOD | 99 F |
| KRAZY IVAN | 99 F |
| LONE SOLDIER | 149 F |
| LOST VICKING 2 | 249 F |
| MAGIC CARPET | 99 F |
| MICKEY WILD ADVENTURE | 149 F |
| MORTAL KOMBAT 3 | 149 F |
| NFL GAME DAY | 199 F |
| NBA JAM T.E | 99 F |
| NEED FOR SPEED 2 | 249 F |
| OLYMPIC GAMES | 149 F |
| OLYMPIC SOCCER | 149 F |
| PANDEMONIUM | 149 F |
| RALLY CROSS | 199 F |
| RAIDEN PROJECT | 149 F |
| RAYMAN | 149 F |
| RESIDENT EVIL | 149 F |
| FORMULA ONE | 99 F |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 149 F |
| RETURN FIRE | 199 F |
| 2XTREME GAMES | 199 F |
| SHELL SHOCK | 99 F |
| SPACE HULK | 149 F |
| STAR GLADIATOR | 149 F |
| SYNDICATE WARS | 249 F |
| STREET FIGHTER ALPHA 2 | 199 F |
| SPIDER | 199 F |
| THE D | 149 F |
| TOSHINDEN 2 | 199 F |
| TEKKEN 2 | 249 F |
| TOTAL NBA 97 | 149 F |
| TOMB RAIDER | 149 F |
| TETRIS PLUS | 249 F |
| TUNNEL B1 | 99 F |
| TWISTED METAL 2 | 199 F |
| V RALLY | 249 F |
| WIPE OUT 2097 | 199 F |

LE PACK PLAYSTATION : 1390 Francs
Console Playstation
+ TOMB RAIDER 2 + Carte Mémoire

### PROMO ACCESSOIRES

| | |
|---|---|
| CABLE RGB | 79 Francs |
| CARTE MEMOIRE | 79 Francs |
| JOYPAD PSX | 79 Francs |

### 3615 STOCK GAMES

Pour tout trouver sur notre nouveau Serveur sur Minitel !!!
Catalogue de jeux, Nouveautes, Tips...

### MODIFICATION PLAYSTATION 149 Francs*

### REPARATION PLAYSTATION A partir de 200 Francs

* Pose d' une puce + cable RGB fourni.
Voir avec le magasin STOCK GAMES JUSSIEU

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS — Vous avez un magasin ou vous voulez concrétiser un projet d' ouverture prochaine ? — STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :
- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE -- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO - CENTRALE D' ACHAT PUISSANTE - Pour plus d' information, contacter Sébastien au 01 44 07 04 61

**STOCK GAMES JUSSIEU CONSOLES**
15 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 33 07 83

**STOCK GAMES JUSSIEU CD ROM**
"PC CD ROM - NEO - GEO NEC"
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 43 25 61 24

**STOCK GAMES VPC**
3 Rue d' Arras
75005 Paris
Tel: 01 46 33 07 83

**STOCK GAMES BELLEVILLE**
" RAYON MANGA "
100 Bd Belleville 75020 Paris
M° Belleville
Tel: 01 43 58 18 17

**STOCK GAMES ANTONY**
29 Av de la Division Leclerc - N 20
92160 Antony RER B ouvert 7jours/7
Tel: 01 46 740 300

**STOCK GAMES BOULOGNE**
118 Rue du Vieux Pt de Sèvres
92100 Boulogne M° Marcel Sembat
Tel: 01 46 21 19 92

**STOCK GAMES REPUPLIQUE**
13 Bd Voltaire 75011 Paris
M° République / Oberkampf
Tel: 01 43 55 76 45

**STOCK GAMES CARHAIX**
5 Rue du Gnl Lambert
29270 Carhaix
Tel: 02 98 93 74 64

**STOCK GAMES IVRY**
2 Place de l' Eglise 94200
Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry
Tel: 01 46 58 72 73

**STOCK GAMES MONTPARNASSE**
4 Rue Campagne-Première
75014 Paris M° Raspail
Tel: 01 43 35 32 10

**STOCK GAMES SAINT GERMAIN**
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye
Tel: 01 30 61 74 60

**STOCK GAMES REIMS**
29 Rue Chanzy
51100 Reims
Tel: 03 26 47 77 78

**STOCK GAMES NANTES**
" RAYON MANGA "
10 Rue des Halles 44000 Nantes
Tel: 02 40 48 53 12

**STOCK GAMES GARE DU NORD**
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
M° Poissonnière / Gare du Nord
Tel: 01 44 63 02 49

**STOCK GAMES BEAUVAIS**
Centre Commercial Franc Marché
(Près du DARTY)
60000 Beauvais
Tel: 03 44 11 48 10

**STOCK GAMES CLICHY**
62 Rue de Neuilly
92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
Tel: 01 47 56 08 64

**STOCK GAMES VERSAILLES**
Ctr Com Les Manéges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G
Tel: 01 39 53 30 30

**STOCK GAMES METZ**
80 en Fournirue
5700 Metz
Tel: 03 87 37 37 47

**STOCK GAMES NANTES**
9 Rue J.Jacques Rousseau
44000 Nantes
Tel: 02 40 48 13 14

**STOCK GAMES LA DEFENSE**
71 Avenue du Pr Wilson 92800
Puteaux M° RER La Défense
Tel: 01 49 06 96 08

**STOCK GAMES MARSEILLE**
207 rue de Rome 13006 Marseille
M° Castellane
Tel: 04 91 48 27 48

**STOCK GAMES ENGHIEN**
52 Rue du Gnl De Gaulle
95880 Enghien les Bains
Tel: 01 39 64 36 52

**STOCK GAMES LE HAVRE**
68 Bis Rue Paul Doumer
76600 Le Havre
Tel: 02 35 21 40 47

**STOCK GAMES NICE**
21 Boulevard Raimbaldi
06000 Nice
Tel: 04 93 13 00 10

Des magasins à votre service

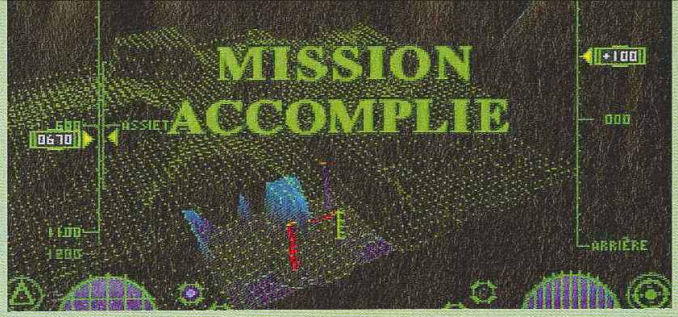
STOCK GAMES
3615 STOCKGAMES

**BON DE COMMANDE** *a retourner à :* STOCK GAMES VPC 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

| JEUX | CONSOLE | PRIX |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Participation au frais de port | | 35 F |
| TOTAL A PAYER | | |

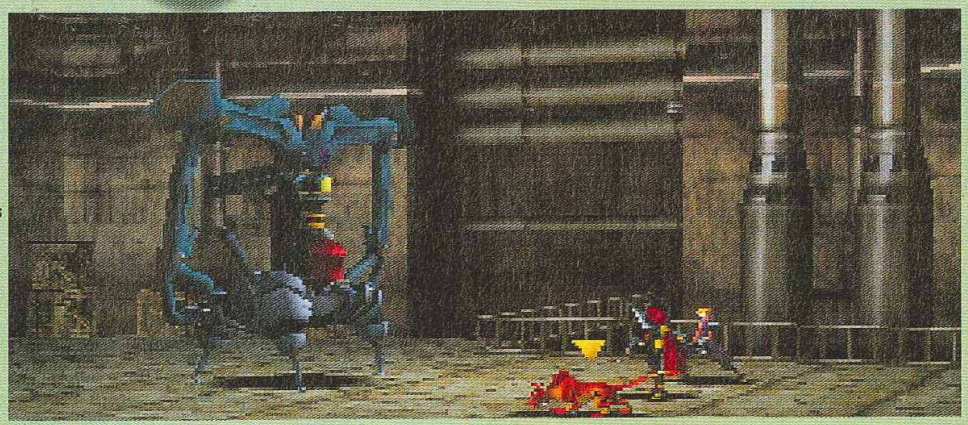
NOM : ______ PRENOM : ______
ADRESSE : ______
CODE POSTAL : ______ VILLE : ______
TEL : ______
JE JOINS AVEC MA COMMANDE
0 CHEQUE BANCAIRE 0 MANDAT LETTRE

*Frais de port : jeux 35 f - console : 50 f Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h/48h
Pour le Contre remboursement, rajouter 40 f




## 22 : Junon

Rendez-vous dans la base militaire, et allez tout au bout du couloir, afin d'atteindre le tunnel où les soldats font leur manœuvres. De là, prenez l'ascenseur pour aller jusqu'à la base sous-marine. Attention au boss, qui ne sera pas facile à vaincre si vous utilisez autre chose que des attaques électriques sur lui. Ensuite, n'oubliez pas de récupérer TOUS les objets du hangar avant de monter dans le sous-marin. Pour battre le second sous-marin, vous devez foncer sur lui, et tirer sans discontinuer. Si vous vous occupez des autres appareils, vous perdrez du temps et le sous-marin rouge s'enfuira.

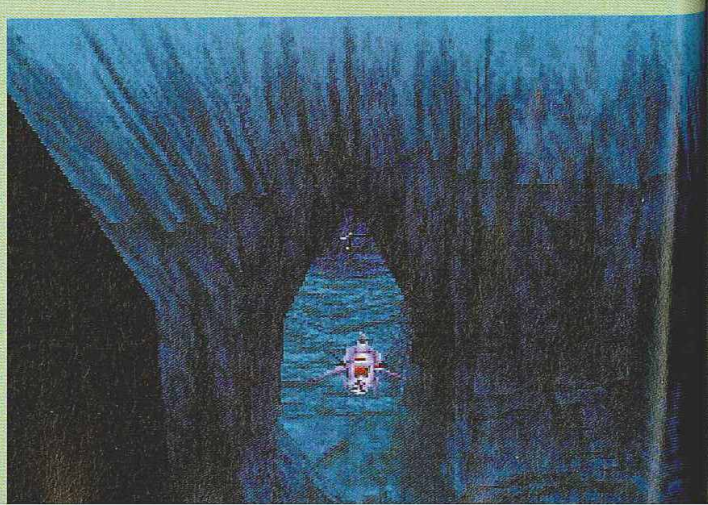


## 23 : Village Fusée

Prenez Cid dans votre équipe, puis allez parler au vieil homme qui regarde la fusée 3 fois de suite. Il vous offrira Chant De Vénus. Ensuite, foncez dans la fusée, et combattez les ennemis. Après cela, la fusée décollera, et vous devrez entrer un code avant trois minutes, sinon elle explosera en plein vol avec la Mega Materia. Le code est : ○ , □ , × , × . Ensuite, vous sortez de la fusée avant qu'elle n'explose en plein ciel.

## 24 : Canyon Cosmo

Allez voir Bugen-Hagen, qui vous accompagnera. Il pense savoir comment arrêter le météore de Sephiroth. Avant de partir du village, n'oubliez pas d'aller au magasin le plus à droite de la ville afin de chercher la Materia GuériMax qui se trouve derrière le comptoir. Prenez le sous-marin et rendez-vous au Nord, pour trouver la petite grotte cachée dans les parois. Dans cette grotte, vous trouverez une clef, qui vous permettra d'utiliser la fontaine de la Capitale Oubliée



# Commencez bien l'année, et offrez-vous un abonnement à PlayStation Magazine pour 245 F seulement (6 n°) au lieu de 294 F, soit plus de 16 % de réduction !

© Squaresoft

© Naughty Dog / Sony C.E.

© Crystal Dynamics

## BULLETIN D'ABONNEMENT

**à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à :**
**PLAYSTATION MAGAZINE - TSA 20224 - 92887 NANTERRE CEDEX 9**

PS079

**Oui, je profite de votre offre**

1 ☐ 1 an (11 N° de PlayStation) = 439 F au lieu de 539 F, soit 2 N° gratuits !

2 ☐ 6 mois (6 N° de PlayStation) = 245 F au lieu de 294 F, soit 1 N° gratuit !

**pour :**

A ☐ m'abonner

B ☐ abonner un(e) ami(e)

**Voici mes coordonnées :** (à remplir si vous avez coché la case A ou/et B)
**Nom :** ..... **Prénom :** .....
**Adresse :** .....
.....
**Code postal :** ☐☐☐☐☐ **Ville :** .....

**Date de naissance :** ☐☐ ☐☐ 19☐☐

**Voici les coordonnées de mon ami(e) :** (à remplir si vous avez coché la case B)
**Nom :** ..... **Prénom :** .....
**Adresse :** .....
.....
**Code postal :** ☐☐☐☐☐ **Ville :** .....

**Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :**
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
**Expire le** ☐☐ ☐☐

**Signature obligatoire :**

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger (bateau) : 6 mois = 278 F/ 1 an = 499 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 44 89 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION abonnements - TSA 20216 - 92887 NANTERRE CEDEX 9.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entre-

## 25 : Capitale Oubliée

Rendez-vous à la fontaine qui se trouve tout à droite de la ville, et vous y trouverez Bugen Hagen qui va préparer la clé pour déclencher son explication. Une fois qu'il vous a expliqué qu'il faut utiliser la Materia Blanche d'Aeris, vous serez alors libre de repartir pour le Grand Cratère.

## 26 : Midgar

Une fois arrivé au grand cratère, vous vous rendez compte qu'il faut finalement retourner protéger Midgar contre l'Arme Diamant. Vous allez donc l'affronter sur les rivages de Midgar. Lorsque vous combattrez contre elle, n'oubliez surtout pas de la voler, afin de récupérer l'arme de Youfie nommée Soleil Levant. Après cela, vous n'aurez plus qu'à repartir pour le Grand Cratère. Arrivé près de ce cratère, vous devrez finalement faire marche arrière et retourner à Midgar. Survolez donc la ville afin de vous y faire parachuter. Une fois dans la ville, n'hésitez pas à explorer totalement les égouts avant d'aller combattre les boss, car ils recèlent des objets particulièrement intéressants. Les boss sont assez nombreux mais ne présentent pas de difficultés notoires. Le Superbe Lourdaud et les deux premières formes du Professeur Hojo sont assez résistantes, mais d'une force de frappe assez négligeable. Par contre, la dernière forme d'Hojo est assez dangereuse, car elle vous frappe 10 fois par round en vous jetant de redoutables sorts tels que silence ou sommeil.

## 27 : Grand Glacier

Une fois la Shinra complètement vaincue, vous pouvez vous rendre au Grand Glacier, et plonger avec le Hautvent dans le cratère béant qui abrite l'antre de Sephiroth. Le premier objet que vous trouverez dans la Grotte Nord sera un Crystal Sauf. Objet unique, il vous permet de construire vous-mêmes un point de sauvegarde. De très nombreuses Materias sont cachées dans la Grotte Nord, donc choisissez bien votre chemin lorsque vous séparerez vos personnages en plusieurs groupes ! Et surtout n'hésitez pas à revenir en arrière pour faire tous les embranchements et être certain de tout récupérer. Faites la chasse au Talent E que l'on ne trouve que dans cette grotte, et notamment à Mots D'ange, qui ressuscite, soigne et rend tous les HP de chaque personnage de votre groupe, ce qui vous donne de grandes chances de tuer Sephiroth avec facilité.

## Annexe 1 : Les Materias

Comme vous le savez déjà certainement, les Materias vous donnent, lorsque vous les mettez sur vos armes ou armures, des capacités que vous n'aviez pas sans elles. Possédant un capital nommé AP qui grandit lorsque vous sortez victorieux d'un combat, elles acquièrent de nouveaux pouvoirs passé un certain nombre d'AP reçus. Car tout comme vous, les Materias montent de niveau. Mais l'avantage d'une Materia qui monte de niveau, c'est qu'au bout d'un moment elle devient ce que l'on appelle une Materia Maître. A ce stade, elle ne peut plus grandir car elle est arrivée au terme de sa croissance, mais elle donne naissance à une Materia identique, avec zéro AP, et ce quelle qu'elle soit. Très utile de savoir cela lorsque l'on se rend compte que les Materias les plus puissantes n'existent qu'en un seul exemplaire. Voilà qui va réjouir les assoiffés de puissance.

# Recevez les nouveautés Gratuitement* chez vous !

Des centaines de titres disponibles

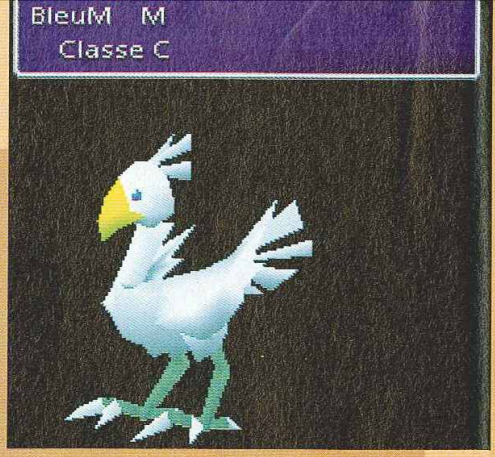
1. Connectez-vous sur Minitel 36 17 MÉGAHIT puis connexion/fin.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix.
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous n'envoyez ni chèque, ni CB, vous ne payez que la communication.

Accès direct sur Minitel

## 36 17 MÉGAHIT

Sans payer par chèque ni par CB

*Vous ne payez que la communication pour commander vos cassettes, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn). Conformément à la loi informatique et libertés (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Photos non contractuelles. Kikoo Production. © Kikoo Production.



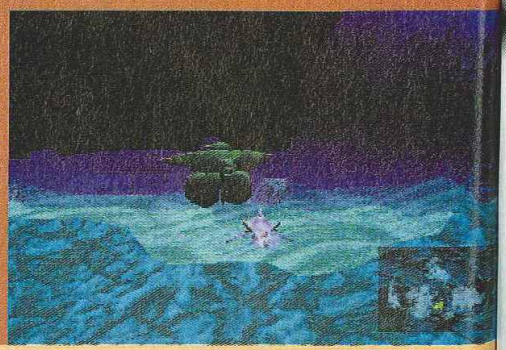

# Annexe 2 : Comment élever ses Chocobos?

Pour commencer, vous devrez louer des emplacements dans la ferme des Chocobos près de Midgar. Allez ensuite capturer des Chocobos près du Village Fusée, et envoyez-les à la ferme. Sélectionnez ceux qui ont l'air en bonne santé (ils courent vite !) et relâchez les autres. Puis, faites-les s'accoupler entre eux (vérifiez bien qu'ils soient de deux sexes opposés !) en utilisant la noix de Caroube, l'avant-dernière de la liste. Pour l'obtenir, vous devrez combattre des Vlakorados, gros dinosaures à 33333 HP qui se trouvent autour du site archéologique dans la région du Glaçon. Ensuite, vous obtiendrez un Chocobo bleu ou vert. Attention, il y a malheureusement une grande part de hasard là-dedans, et ce même si vous avez réuni les bonnes conditions. Pour éviter les mauvaises surprises, rassemblez tous les éléments, sauvegardez et allez faire vos accouplements. Si par malheur cela n'avait pas marché, vous n'avez plus qu'à faire Reset (plus rapide à la manette : R1+L1+R2+L2+Select+Start) et à recommencer. Une fois que vous aurez obtenu un vert et un bleu (ou deux verts, deux bleus) faites-les s'accoupler ensemble en utilisant la même Noix de Caroube. Avec un peu de chance, vous aurez un Chocobo noir. Capturez ensuite un Chocobo de la Région du Glaçon. Pour ne pas perdre de temps, ne capturez que ceux qui sont accompagnés de lapins. Les autres sont de la plus mauvaise race et vous feraient perdre du temps au moment du triage à la ferme. Une fois capturé, faites-le s'accoupler avec votre Chocobo Noir (là encore, vérifiez bien les sexes !) en utilisant la dernière noix de la liste, la Noix de Zeio. Pour obtenir cette noix, vous devrez vous rendre sur l'île Goblin, tout au Nord-Est, et y tuer et dépouiller les Goblins. N'oubliez pas au passage de les manipuler pour apprendre le Talent E Goblin Punch. Avec beaucoup de chance, vous aurez enfin le mythique Chocobo Doré, qui possède la capacité de traverser tous les obstacles, et même de marcher sur l'eau !

# Annexe 3 : Les Armées de la Terre

Elles sont au nombre de trois maintenant que l'Arme de Saphir a été détruite par le canon de Junon et que l'Arme de Cristal a été abattue par le canon de Midgar. La première, que vous avez déjà rencontrée, est la Dernière Arme, qui se déplace dans les airs, détruisant au hasard les villes au-dessus desquelles elle passe. Elle n'est pas très puissante, mais lorsque vous la combattrez, elle s'enfuira en plein milieu de la bataille, ce qui vous obligera à faire la course en Hautvent avec elle et la percuter jusqu'à ce qu'elle s'arrête et qu'elle accepte le combat. N'oubliez pas de la voler, car elle possède trois objets intéressants. Avant de mourir, elle lancera le Talent E Eclat d'Ombre sur la personne qui lui aura porté le coup fatal. Pensez donc à équiper celui qui devra la tuer avec la Materia Talent E.

Les deux autres Armes, qui n'étaient pas présentes dans la version japonaise, sont beaucoup plus puissantes. En fait, elles sont quasi-imbattables si l'on est pas préparé correctement. Possédant chacune 1 000 000 HP, elles sont en outre dotées d'une puissance d'attaque colossale et résistent à la plupart des magies existantes. La première est l'Arme Eméraude. Elle se balade sous l'eau, et vous ne pouvez l'attaquer qu'avec le sous-marin. Vu que vous êtes sous l'eau, vous aurez 20 minutes pour la battre : passé ce délai, vous serez mort quoiqu'il arrive et je doute fortement que les joueurs en-dessous du niveau 70 parviennent à la battre ou même à tenir ces 20 minutes. La seconde Arme se trouve dans les sables mouvants du Gold Saucer. Pour la combattre, vous devrez d'abord heurter ses tentacules sortant du sable avec au choix le Hautvent ou un Chocobo. Attention, cette arme-ci est particulièrement déroutante, car elle ne prend aucun dommage ! Il faut d'abord lui détruire les mains avant de pouvoir s'attaquer à son corps. De plus, elle attaque deux fois. La première vous assomme, et la seconde vous frappe avec l'effet de Halein Aigre ou Hadès.



# Annexe 4 : Quelques conseils

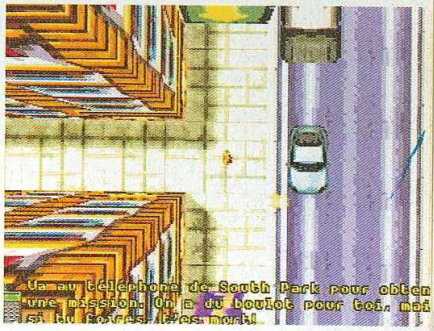
En définitive, arrivé au troisième CD, vous pouvez faire un peu tout ce que vous voulez. Vous avez le Hautvent, le Chocobo d'Or et mises à part les Armes, il n'y a plus grand monde qui puisse vous tenir tête maintenant. Alors que faire? Il est vrai que vous n'avez plus qu'à aller dans la Grotte Nord et tuer Sephiroth. Mais quel intérêt? FF7, lui, est très loin d'être fini. Avez-vous découvert tous les pouvoirs cachés des Materias que vous possédez? Possédez-vous toutes les Materias possibles? N'avez-vous pas laissé derrière vous des objets dont vous vous êtes dit à l'époque "pas grave, je reviendrai le chercher plus tard". Et surtout : avez-vous pensé à aller voir un peu au Nord, un peu au Sud, s'il n'existait pas des endroits qui n'apparaissent pas sur votre carte du monde? Et les monstres? Savez-vous quels trésors ils renferment? Les Materias Trans. et Voler vous seront bien utiles pour découvrir la plupart des mystères qu'il vous reste encore à élucider. Sans compter que maintenant, vous avez beaucoup, beaucoup d'argent. Il serait peut-être temps d'aller voir du coté du Gold Saucer si vous ne pouvez pas jouer et gagner quelques prix intéressants. Final Fantasy 7 est un jeu bien vaste (il m'est arrivé de découvrir encore des choses en écrivant cette solution), qui mérite toute votre attention et votre persévérance. Alors bon courage...

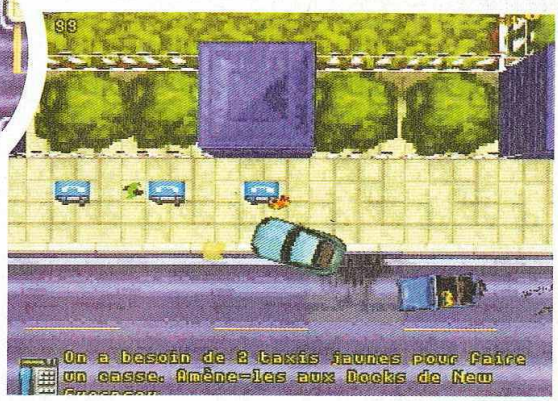
# GRAND THEFT AUTO

**EDITEUR: BMG INTERACTIVE**
**GENRE: ACTION**
**PROGRAMME: DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU POUR 1 JOUEUR**

**DÉCONSEILLÉ AUX MOINS DE 16 ANS**

Attention, ce titre est déconseillé aux moins de 18 ans en Angleterre et aux mois de 16 ans en Allemagne et en France ! Comme quoi, les joueurs ne sont pas égaux devant la législation. Je vous le demande : quelle est la différence entre un jeu où une jeune fille (que l'on nous présente sous ses meilleures attraits) élimine sans distinction hommes et animaux, et un autre jeu où l'on écrase, vole et tue à tour de bras? Aucune en vérité... Juste des gens qui "réfléchissent" pour nous... D'ailleurs, on s'en fiche pas mal, ça ne nous empêchera pas d'utiliser dans GTA une voiture de flics dont les occupants auront été préalablement pulvérisés !






**CONTROLES :**

- ⊗ ..... Courir ou rouler
- ▣ ..... Descendre ou monter dans les véhicules (même ceux d'autrui !)
- ○ ..... Tirer ou frapper
- △ ..... Marche arrière
- R1 : ..... Freiner
- R2 : ..... Klaxonner
- Quitter : Appuyer sur Start, et suivez le menu

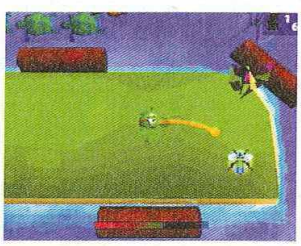
# FROGGER

**EDITEUR : HASBRO INTERACTIVE**
**GENRE : SAUTS DE GRENOUILLE**
**PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU POUR 1 JOUEUR**

Top ! Je suis une grenouille pleine d'entrain, j'aime la vie et je viens d'un autre univers. Je m'amuse pas mal entre quelques nénuphars et des autoroutes bondées les jours de départ en vacances. Je suis, je suis... Eh oui, je suis bel et bien le héros de Frogger, jeu mythique s'il en est, qui nous revient dans cette démo complètement psychédélique. C'est vrai : un batracien dans son milieu naturel, c'est pas très normal finalement. Comprend qui peut...

**CONTROLES :**

- Directions : Avancer, sauter
- ▣ ..... Utiliser sa langue
- ⊗ ..... Grand Saut
- ○ ..... Croasser
- R2 et L2 : Rotation de l'écran
- Select : Quitter




## BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer avec votre règlement à PlayStation Magazine, TSA 20224, 92887 Nanterre Cedex 9.

**PlayStation Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !**

6 mois (6 n°s) pour **245 F** soit **1 numéro gratuit !** au lieu de ~~294 F~~

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

**Oui**, je m'abonne à PlayStation Magazine pour :
1 ❑ (6 n°s + 6 CD) au prix de **245 F** au lieu de ~~294 F~~ soit 1 numéro gratuit
2 ❑ (11 n°s + 11 CD) au prix de **439 F** au lieu de ~~539 F~~ soit 2 numéros gratuits
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque postal ou bancaire ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire le : |_|_| |_|_| Signature :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : _____
Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_| Sexe : ❑ M ❑ F

Offre valable deux mois et réservée à La France métropolitaine. PS069

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

# COURIER CRISIS

**EDITEUR: BMG INTERACTIVE**
**GENRE: COURSIER PIGISTE À VÉLO**
**PROGRAMME: DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU POUR 1 JOUEUR**

Ce coursier à vélo de nos jours relève plutôt de la gageure. Entre la pollution, les embouteillages et les fous du volant, rares sont les casse-cou qui ont décidé d'en faire leur métier. Il n'y a guère qu'à Londres où les balèzes des mollets auront trouvé à qui parler. Parfois au mépris du danger, il faut bien le dire. Dans Courier Crisis, vous allez enfin comprendre ce qu'endure ces Indurain des bas-fonds. Parce que poster une lettre est plus important que la vie d'autrui... Bonne chasse !

**CONTROLES :**

| | |
|---|---|
| □ | Pédaler |
| ○ | Freiner et... marche arrière ! |
| ✕ | Grand saut |
| R1 et L1 : | Coups de poings |
| R2 et L2 : | Coups de pied |
| △ | Roue arrière |
| Select : | Quitter |

# NET YAROZE ADVERT

**GENRE : FAUTES D'ORTHOGRAPHES TYPIQUES**
**PROGRAMME : VIDÉO**

Allez, un peu de pub pour le console noir de Sony Computer. Vous save, le machine qui permet de créer son propre jue? Tout ce dont vous ave besoin, est du PlayStation noire et de connaissance en C. Comme ça, vous save comment functionne exactement le console noir pour programmer tes jeux. Il y a même l'adresse pour envoye tes démos. Si tout aller bien, tu pourrais même être dans le prochain disc démos PAL !

*Nota Bene : Les fautes d'orthographes , on vous jure, c'est pas nous !*

NET YAROZE

www.scee.sony.co.uk
Net Yaroze Registration
Sony Computer Entertainment
Waverley House
7 - 12 Noel Street
London W1V 4HH
United Kingdom
Phone: +44 (0) 171 447 1616
Fax: +44 (0) 171 390 4324

Tous ce dont vous ave besoin...
Le PlayStation noir Net Yaroze
IBM / Mac computer
Niveau minimum de programmation en C

# A DOG TALE

**GENRE: JEU PROGRAMMÉ SUR NET YAROZE**
**PROGRAMME: UNE DÉMO JOUABLE**

Créé par un certain Ira Rainey, en huit semaines (!) cette démo typique Net Yaroze est l'une des plus belles qu'il nous ait été donné de voir. Si vous-mêmes ou un de vos proches êtes un Net Yarozeur dans l'âme, alors ce petit programme bien sympathique devrait vous plaire... Attention les nerfs, quand même...

**CONTROLES :**

| | |
|---|---|
| ✕ | Sauter |
| △ | Voir nombre de clés |
| Quitter : | Select puis Start en même temps |

ROZE
ABLE

oir. Si
alors
quand

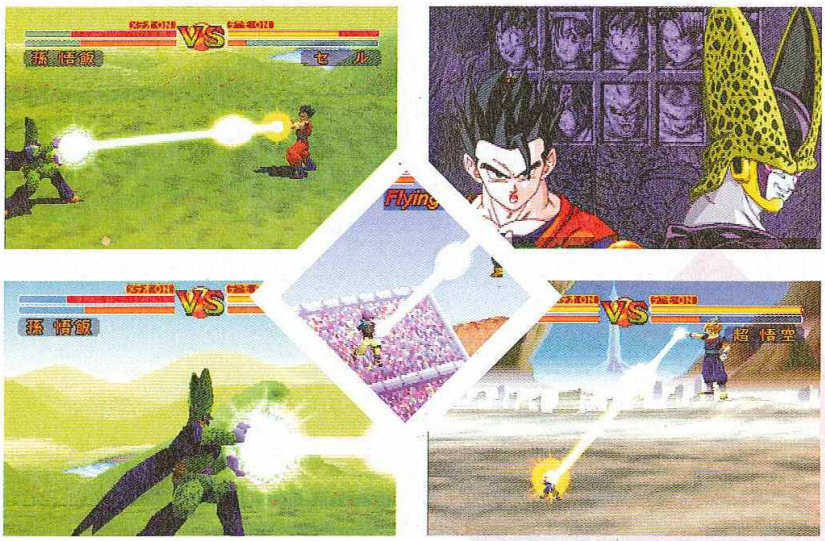
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

cauet 6:00
totale **éclate**
**10 000** francs cash
**confessions**

# Court métrage

**Les éditeurs tentent comme chaque fois de nous passer quelques horreurs dans la vague des excellents jeux de fin d'année. Les courts-métrages sont toujours là, et comme vous pourrez le constater, rares sont ceux qui atteignent la moyenne pour Noël !**

## Dragon Ball Final Bout

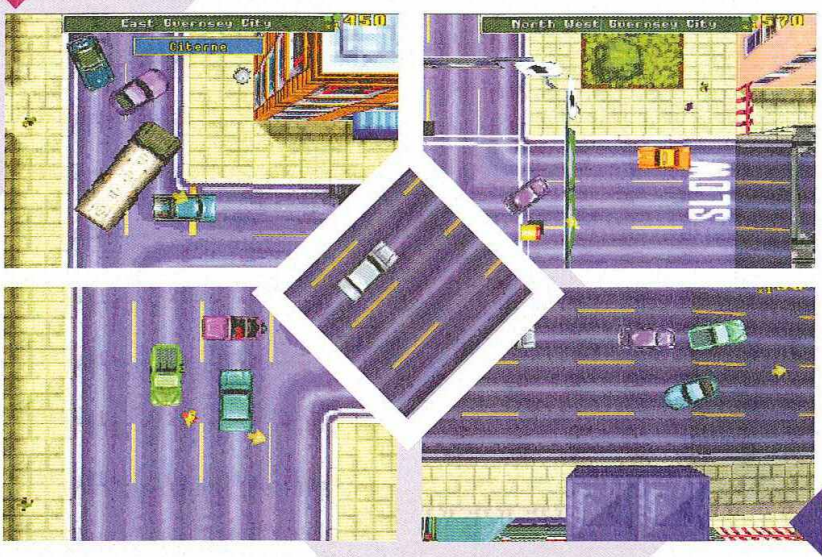



En plus d'être techniquement en dessous de tout (3D grossière, Motion Capture dramatique, gameplay inexistant) Dragon Ball Final Bout se paie le luxe de faire preuve d'une indécence commerciale révoltante. Quel manque de respect pour les joueurs et les fans de la série. Le pire dans cette tragique histoire de gros sous c'est qu'en termes de vente, le jeu risque de s'en sortir honorablement. Connaissant l'attachement des gosses pour Son Goku et ses comparses, cela n'a rien d'étonnant. Et puis avec une licence en or comme celle-ci, pourquoi se casser la bibine ! Que les choses soient claires, boycottez ce titre même sur le marché de l'occaz' !

**1/10**

**EDITEUR : BANDAI**
**DÉJÀ DISPONIBLE**

## Grand Theft Auto



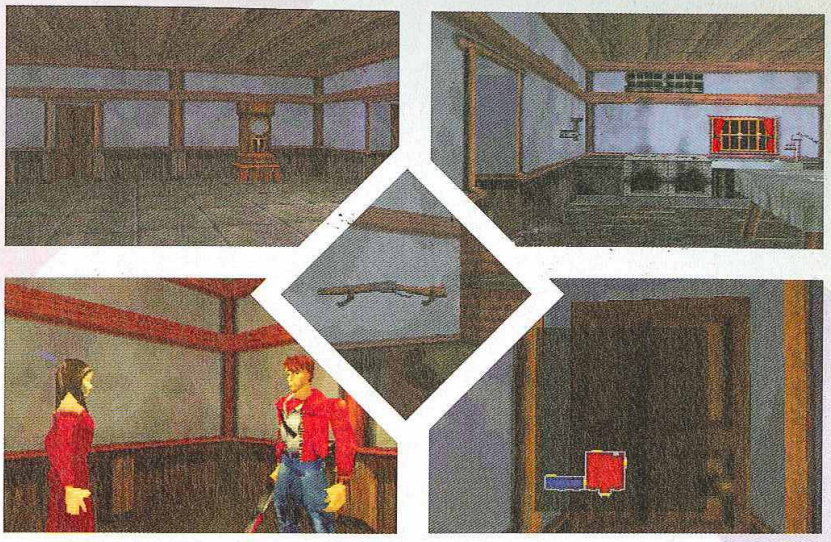

Que dire devant tant de haine. Mouais d'accord c'est un poil original, puisque pour une fois au lieu d'incarner les sauveurs de l'humanité, on vous offre la possibilité d'endosser les blousons de trois des plus terrifiantes racailles des Etats- Unis. Votre but ultime : devenir l'ennemi public number one ! A vous les vols de voitures, de motos, voir même de bus. Porte ouverte aux deals les plus répréhensibles, incitation au meurtre... le tout sous le couvert d'une réalisation qui tient bien plus d'un amalgame de Lego aux couleurs psychédéliques quasi injouable, qu'à un soft en 3D temps réel ! Tout bonnement honteux ! Je vous rappelle son nom : GTA, histoire de pas venir pleurer après.

**2/10**

**EDITEUR : BMG INTERACTIVE**
**DÉJÀ DISPONIBLE**

# The Note

The Note, un jeu qui, au vu de la pochette, vous promet une ambiance très "horreur" et une aventure passionnante dans une maison hantée. Vous êtes un jeune couple qui part à la recherche d'enfants perdus dans une grande maison. Le jeu pourrait être intéressant s'il n'était pas excessivement laid. Des décors complètement saturés en textures qui apparaissent confuses et des personnages qui semblent trimbaler des kilos de sable dans leurs poches. De plus, la gestion des éléments 3D du jeu est assez hasardeuse, et même si l'aventure se révèle riche et intéressante, le joueur se lasse finalement vite de cette quête au pays des gens laids qui clignotent.



**3/10** EDITEUR : SUNSOFT
DÉJÀ DISPONIBLE

# Si mauvais qu'on n'a pas voulu nous l'envoyer ?

"Si le coeur à ses raisons que la raison ne connait pas", le commerce a quant à lui une éthique particulière que le bon sens et le professionnalisme ne connaissent pas toujours. C'est sans doute parce que les voies du business sont impénétrables que, de façon régulière, certains jeux ne nous parviennent qu'après être sortis depuis un mois dans le commerce (merci à BMG Interactive pour Grand Theft Auto). D'autres titres ne nous parviennent simplement jamais, sortant subrepticement dans les magasins, sous le manteau dira-t-on. Curieusement, les jeux ne franchissant pas les portes de la rédaction de PlayStation Mag ne sont pas des hits, loin de là. Coïncidence? Conclusion, les acheteurs se retrouvent en magasin, sans aucune information préalable. Le marketing fait le reste, la jaquette et le texte au dos de la boîte n'ayant plus qu'à convaincre le client qui ne possède alors aucune indication sur le contenu. A 400 francs du jeu, l'erreur est plus que regrettable. Chez moi, on appelle ça un mensonge, par omission bien sûr. Nous mentir passe encore, on dira que c'est bien essayé (les jeux ne nous parvenant pas ne peuvent pas être notés !) mais mentir aux lecteurs et donc, par extension, à l'ensemble des acheteurs potentiels de jeux PlayStation, c'est un peu se foutre de la gueule du monde. C'est une politique. Nous, on n'aime pas ça. Voici pourquoi une toute nouvelle rubrique voit le jour dans PlayStation Mag. Un "Si mauvais qu'on a pas voulu nous l'envoyer ?" où le nom de l'éditeur prime sur le titre du jeu. Un jeu que nous sommes allés chercher, comme vous, en magasin. Vous apprendrez ainsi à qui faire confiance. Nous aussi. Avis aux amateurs.

Jean-François Morisse

## WCW vs The World par THQ International

A votre avis, quel pourrait être le comble de la beauferie ? Assister à un jeu de catch en direct un paquet de pop corn sur les genoux et une canette de bière dans chaque pogne ? Non, pas tout à fait. En ce moment, le truc "in" pour devenir star des beaufs consiste à dépenser 350 Frs pour s'acheter WCW vs The World et à trouver ça beau, passionnant, technique et en avance sur son temps. Cette simulation de catch est si bien programmée que le distributeur de ce chef d'oeuvre, a carrément "oublié" de nous l'envoyer. Prions tous très fort pour que cette infâmie vidéoludique ne se vende pas à plus de 20 exemplaires !

**1/10** EDITEUR : THQ INTERNATIONAL
DÉJÀ DISPONIBLE

l'espace multimédia

# Maintenant, le vendredi c'est souris...

PLUG'IN : 20H - 22H

les INTERNAUTES prennent la PAROLE : 22H - 24H

et tous les jours, PLUG'IN EXPRESS : 20H

ARNAUD CHAUDRON
FRANCIS ZEGUT

RTL

www.rtl.fr

VERSION ORIGINALE

# Petites annonces

## Achat

**Département 3**
Achète volant et pédalier à 300 Frs. Tel à Johan au 04 70 59 36 19 après 17h.

**Département 6**
Achète Resident Evil ou Command & Conquer 200 Frs. Tel à Julien au 04 93 67 49 42.

**Département 11**
Achète Cool boarders, Pandemonium, Destruction Derby 2 pour 170 Frs l'un et Rapid Racer à 230 Frs. Tel au 04 68 94 13 40.

**Département 29**
Achète 2 manettes pour PlayStation 200 Frs les 2, connecteur multijoueur 250 Frs. Tel à Adrien au 02 98 32 43 16.

**Département 33**
Achète PlayStation + 2 manettes + MC, le tout pour 1 000 Frs. Tel à Sébastien au 05 56 86 90 89 le soir.

**Département 33**
Achète Crash Bandicoot II, Nuclear Strike, Air Combat II, Resident Evil II, V-Rally : 200 à 250 Frs l'un. Tel à David au 05 56 32 45 04.

**Département 44**
Achète Tomb Raider, Les Chevaliers de Baphomet, SoulBlade, Crash Bandicoot 150 Frs, Time Crisis + Gun 250 Frs. Tel à Ben après 17h au 02 40 72 83 33.

**Département 54**
Achète Bubble Bobble, Rainbow Island, Casper. Tel à Marc au 03 82 24 65 40.

**Département 54**
Achète Overboardl, Sim City 2000, V-Rally, DD2, Player Manager, Micro Machines V3, ISS Pro, Moto Racer, WipEout 2097, Cool Boarders, Command & Conquer, Formula One '97, NBA in the Zone 2, Worms, Porsche Challenge à prix raisonnable. Tel à Guillaume au 03 82 23 95 84.

**Département 57**
Namco Museum vol 1/2/3/4/5 à 80 Frs pièce, Pinball 80 Frs, Crash Bandicoot 120 Frs, V-Rally 200 Frs, Moto Racer 200 Frs, Ayrton Senna Kart 120 Frs. Tel au 03 82 91 99 76.

**Département 60**
Achète Agent Amstrong 150 Frs, Tomb Raider II 200 Frs, Tennis Arena 150 Frs, Risk 150 Frs, Castelvania 150 Frs, Ace Combat 220 Frs, frais d'envoi à débattre. Tel au 03 44 58 09 17 à Benoît.

**Département 71**
Achète jeux originaux à prix raisonnable. Tel à Antoine au 03 85 55 43 00.

**Département 78**
Achète Tobal 2 pour 270 Frs à débattre, Bushido Blade 200 Frs, cherche aussi Street Fighter EX + Alpha pour 200 Frs. Tel à Christophe au 01 30 95 32 49 vers 18h.

**Département 95**
Achète ISS Deluxe sur ISS Pro. Tel au 01 39 82 64 20.

## Contact

**Département 2**
Echange Legacy of Kain, Les Chevaliers de Baphomet contre Pandemonium ou Crash Bandicoot. Tel au 03 23 09 40 83.

**Département 13**
Echange Formula One 1996 contre Micro Machines V3. Tel à Rudy au 04 91 85 36 22.

**Département 14**
Echange Fifa 96 + codes contre Mortal Kombat 3 ou Worms ou Ridge Racer, ESPN. Tel au 02 31 64 60 98 à Jérôme.

**Département 24**
Echange Tunnel B1 contre Doom, Worms, Pandemonium, The Crow, Thunderhawk 2, Primal Rage, Sim City 2000, Galaxian 3, Lost Viking 2, Conquest Earth, Dark Forces, Starblade Alpha. Tel au 05 53 53 64 74 ou au 05 53 54 77 17 à David.

**Département 37**
Echange Tekken, Davis Cup, Crash Bandicoot contre Cool boarderss. Tel au 02 47 64 46 50 le soir

**Département 39**
Echange Hard Core 4x4 contre Resident Evil. Tel au 03 84 45 57 40 après 19h.

**Département 42**
Echange Formula One + codes contre Sampras Extreme ou vends 135 Frs + frais de port. Tel à Florent au 04 77 37 79 11.

**Département 47**
Echange Rayman, Total NBA 96, Olympic Soccer contre Les Chevaliers de Baphomet ou Tomb Raider. Tel au 05 53 88 84 45.

**Département 60**
Echange codes Alerte Rouge, Command & Conquer, Destruction Derby 2, Warcraft 2, Sim City 2000, Resident Evil contre autres. Tel à Thibault au 03 44 40 61 20.

**Département 61**
Recherche jeux PlayStation à petits prix. Tel au 02 33 67 58 65 à Vincent ou Rémi, vends CD démos du Club Spirit 30 Frs ou les 2 : 50 Frs.

**Département 62**
Echange Porsche Challenge, Formula One, Cool boarderss, WipEout 2097 contre LBA ou autre. Tel au 03 21 95 99 10.

**Département 62**
Echange Colony Wars contre Moto Racer, Nightmare Creatures et vends Fade to Black 100 Frs + port. Tel au 03 21 92 54 88 le soir.

**Département 66**
Cherche sur PlayStation Namco Museum vol. 1 ou échange contre X2 ou Tomb Raider, Worms. Tel au 06 09 20 10 14 à Jean-Philippe.

**Département 74**
Echange Destruction Derby II contre Crash Bandicoot. Tel à Camille au 04 50 71 35 98 aux heures de repas.

**Département 75**
Echange Total NBA 96, Need for Speed 2, Battle Arena, Toshinden 2, Tomb Raider, Legacy of Kain, Formula One '97, cherche contacts sur région parisienne. Tel à Fred au 06 60 42 82 73.

**Département 87**
Echange Formula One 200 Frs contre Moto Racer. Benjamin Fort 1 Résidence Flora Tristan 87350 Panazol ou tel au 05 55 06 05 21.

**Département 87**
Echange Adidas, Die Hard, Track and Field, Formula One, ISS Pro, Jonah Lomu, Cool Boarders, Moto Racer, V-Rally contre Theme Hospital, Fifa 98, Nuclear Strike ou autres. Tel à Vincent au 05 55 75 11 50 après 20h.

**Département 89**
Cherche prise multi-manettes avec une manette, vends Tomb RAider à 180 Frs et CD de démos de PlayStation Mag du n°10 au n°15 dans boitiers de rangement 20 Frs l'un. Tel au 03 86 95 02 97 après 18h30 à Julien.

**Département 93**
Echange Castelvania contre Les Chevaliers de Baphomet 2. Tel à Fred au 01 43 88 57 26.

## Contacts

**Département 10**
Echange Tomb Raider II contre Castelvania, et Toca Touring Car contre M6 Turbo Racing ou Resident Evil Director's Cut. Tel à Cédric au 03 25 74 15 46 aux heures de repas.

## Vente

**Département 1**
Vends Independance Day 200 Frs, Warcraft 2 : 200 Frs, démo Explosif Racing et n°6/7/9/10 ou échange contre Tomb Raider 2, Nuclear Strike, Final Fantasy VII, Test Drive 4. Tel à Franck au 04 50 41 79 06 vers 18h.

**Département 3**
Vends Tomb Raider 2 : 300 Frs, Moto Racer 300 Frs, Formula One '97 : 300 Frs, L'Odyssée d'Abe 30 Frs. Tel à Laurent au 04 70 46 72 13.

**Département 13**
Vends volant et pédalier 200 Frs. Tel à Antony au 04 91 87 24 81 après 20h.

**Département 19**
Vends volant et pédalier analogique 250 Frs, manette Negcon 150 Frs ou échange contre Tomb RAider 1, recherche Sim City 2000 maxi 200 Frs. Tel à Fred au 05 55 20 08 38 après 19h.

**Département 24**
Vends Porsche Challenge, Tobal n°1, Star Gladiator, Pandemonium, Soul Blade, Odyssée d'Abe 150 Frs pièce. Tel au 05 53 30 21 51 de 19h à 20h30.

**Département 29**
Vends Destruciton Derby 100 Frs, LBA 250 Frs ou échange contre volant et pédalier ou jeux récents. Tel au 02 98 54 87 94.

**Département 31**
Vends PlayStation + 2 pads + volant et pédalier + pistolet Predator, 15 jeux, 5 codes secrets, 8 CD démos : le lot 3000 Frs. Tel à Jean-Luc au 05 61 22 83 80 après 17h.

**Département 33**
Vends jeux : Tekken 100 Frs, Johnny Bazookatone 100 Frs, Crash Bandicoot 150 Frs, Gex 100 Frs, Pandemonium 150 Frs, Street Racer 150 Frs, Onside Soccer 150 Frs. Tel après 18h au 05 56 24 32 71.

**Département 35**
Vends Command & Conquer 230 Frs, Final Doom 230 Frs, Doom 200 Frs, Fade to Black 130 Frs, Pad Sony 100 Frs. Tel au 02 99 78 21 25 après 19h.

**Département 37**
Vends jeux PlayStation : Tekken 100 Frs, Davis Cup 130 Frs, Crash Bandicoot 150 Frs. Tel au 02 47 64 46 50 le soir.

**Département 38**
Vends l'Odyssée d'Abe et Soulblade à 130 Frs pièce. Tel de 18h à 21h au 04 76 96 26 23 du lundi au vendredi.

**Département 42**
Vends Resident Evil 150 Frs et démos de Colony Wars, Fighting Force 30 Frs les 2. Tel à Mathias au 04 77 69 63 60 après 19h.

**Département 42**
Vends Legacy of Kain 170 Frs, Battle Station 190 Frs, Alone in the Dark, Fade to Black, Magic Carpet 120 Frs l'un, Chevaliers de Baphomet 150 Frs, La Cité des Enfants Perdus 250 Frs, Crash Bandicoot + CD démos 185 Frs, Rayman 130 Frs, WipEout 2097 (+codes) 190 Frs, échange possible. Tel à Vanessa au 04 77 25 14 56.

**Département 44**
Vends Mechwarrior 2, Tobal n°1, Carnage Heat, Jet Rider 80 Frs l'un ou 250 Frs le tout ou échange 2 jeux contre Tekken 2. Tel avant 20h au 02 40 34 24 59.

**Département 45**
Vends Burning Road pour 95 Frs. Tel au 02 38 83 88 46 à Sébastien après 17h30.

**Département 51**
Vends Croc, Hercule, Destruciton Derby 2 : 200 Frs, Pandemonium : 180 Frs. Tel au 03 26 67 36 45.

**Département 52**
Vends Syndicate Wars 220 Frs, ou échange jeu et PlayStation Mag avec sa démo n°15 contre Mad Catz ou Crash Bandicoot 2. Tel à Emeric au 03 25 06 32 69.

**Département 54**
Vends Die Hard Trilogy 200 Frs, Ridge Racer Revolution 150 Frs, Road Rash 150 Frs. Tel à Philippe au 03 83 97 28 90.

**Département 54**
Vends Shockwave Assault entre 150 et 200 Frs à débattre ou échange contre Command & Conquer, V-Rally, DD2, WipEout 2097, Sim City 2000, Worms, Micro Machines V3, Super Sonic Racers, Cool boarders, Moto Racer, NBA in the Zone 2. Tel à Guillaume au 03 82 23 95 84.

**Département 59**
Vends 1200 Frs PlayStation multistandart + 2 manettes + MC + C&C, Johnny Bazookatone + cable RGB ou échange. Tel au 03 20 91 28 55 à Nils ou Sam sur Lille uniquement.

**Département 59**
Vends jeux : V-Rally 179 Frs, Micro Machines V3 sans la notice 164 Fr, Destruction Derby 2 : 145 Frs, WipEout 2097 : 157 Frs, Crash Bandicoot 157 Frs, NHL 97 : 159 Frs, tous les jeux sont en bon état. Marchand Nicolas 57, rue Charles Desquilbet 59132 Glageon.

**Département 59**
Vends Actua Soccer 100 Frs, Warcraft II : 250 Frs, Final Doom ou échange possible contre Final Fantasy VII, Alerte Rouge, Conquest Earth, Discworld 2, Les Chevaliers de Baphomet 2. Tel à Cédric au 03 20 48 26 73 après 19h.

**Département 59**
Vends ou échange Jet Rider, Pandemonium, Tomb Raider, Ridge Racer Revolution 200 Frs ou échange contre manette analogique ou Porsche Challenge, Fifa 97, Chronicle of the Sword, Fade to Black. Tel au 06 01 35 35 43.

**Département 60**
Vends PlayStation Mag du n°4 au n°15 + démo 30 Frs l'un et autre démo à 20 Frs l'une. Tel au 03 44 57 90 85 à Jérome.

**Département 62**
Vends Final Fantasy VII à 250 Frs, Street Fighter Ex plus Alpha, Namco Smash Court Tennis, Soul Blade entre 100 et 150 Frs. Tel au 03 21 24 77 32 après 17h.

**Département 62**
Vends Fighting Force, Vandal Hearts, Syndicate Wars, Nuclear Strike, Suikoden 1200 Frs ou 300 Frs pièce, recherche contact pour échange de codes et jeux. Tel au 03 21 77 75 93.

**Département 62**
Vends Odyssée d'Abe, Lost World 250 Frs, Formula One 170 Frs ou échange contre Firo and Klawd ou Destruction Derby 2. Tel à Frédéric au 03 21 99 77 93.

**Département 66**
Vends ISS Pro 250 Frs, Rage Racer 250 Frs. Tel après 12h au 04 68 95 45 18.

**Département 66**
Vends Tekken 2, Les Chevaliers de Baphomet 140 Frs, Air Combat 120 Frs, Resident Evil 150 Frs, LBA à 225 Frs, DBZ Battle 22 : 120 Frs. Tel à Simon au 04 68 73 44 00 après 19h.

**Département 66**
Vends Soviet Strike, Resident Evil,

# annonces

Les Chevaliers de Baphomet 300 Frs pièce, WipEout, Road Rash 100 Frs, Mortal Kombat Trilogy 90 Frs. Tel au 04 68 55 89 29.

**Département 67**
Vends Jurassic Park 250 Frs, Formula One 150 Frs. Tel au 03 88 67 80 73.

**Département 68**
Vends F1 97 : 290 Frs, ISS Pro 260 Frs, C&C 150 Frs, Fifa 97 : 195 Frs, Player Manager 220 Frs, Andretti Racing 210 Frs, Gex 120 Frs, Firestorm 160 Frs, frais de port inclus. Tel à Antoine au 03 89 77 09 46.

**Département 69**
Vends jeux de 90 à 250 Frs : Toshinden, Tunnel B1, Pro Pinball the Web, Shellshock, Hyper Tennis, Super Sonnic Racer, Street Fighter Alpha, Madden 97, Total NBA 96, Burning Road. Tel à Jean-Charles au 04 78 45 00 29 jusqu'à 17h.

**Département 69**
Vends ou échange : Dragon Ball Z Ultimate Battle 22 à 140 Frs et 2Xtreme à 190 Frs. Tel à Sébastien après 18h au 03 88 71 90 93.

**Département 70**
Vends volant Mad Catz neuf 250 Frs. Tel à Marc au 03 84 67 04 74 le soir.

**Département 75**
Vends jeux : Mortal Kombat Trilgoy, Command & Conquer, Sampras Extreme, Resident Evil 150 Frs, Adidas Power Soccer, Philosoma 120 Frs, pistolet predator 180 Frs. Tel à David au 06 60 27 88 29 sur la région parisienne uniquement.

**Département 75**
Vends PlayStation + 2 pads + 2 MC + périte + souris + jeux : FF7, Wing Commander 3, Doom, Fade to Black, Soviet Strike, le tout pour 1500 Frs. Tel à Fabrice au 01 42 54 08 94.

**Département 75**
Vends magazines PlayStation 7/8/9/10/12/13 avec CD démos et autres revues : 100 Frs le tout. Tel au 01 45 43 14 84.

**Département 75**
Vends Moto Racer 250 Frs, Syndicate Wars 180 Frs, True Pinball 150 Frs, ISS Pro 200 Frs, Wing Commander IV 18 Frs, démo 10 Frs ou 20 Frs, revue 15 Frs. Tel à Christophe au 01 47 39 70 77.

**Département 76**
Vends Porsche Challenge 270 Frs. Tel à Yohan au 02 35 25 22 45.

**Département 76**
Vends volant et pédalier Mad Catz analogique neufs : 300 Frs avec 1 CD de démos. Tel après 17h à Guillaume au 02 35 48 21 83.

**Département 77**
Vends CD démos Pandemonium 2, Tomb Raider 2 : 15 Frs le CD, achète jeux de 100 à 200 Frs : V-Rally, Formula One 97, WipEout 2097, M6 Turbo Racing, Nascar 98. Tel au 01 60 05 65 97 à Christophe vers 18 h

**Département 77**
Vends Command & Conquer 200 Frs. Tel à Frédéric au 01 64 02 67 27 après 18h.

**Département 77**
Vends PlayStation + 2 pads + Sampras Extreme + MC + 5 CD démos : 990 Frs ou échange contre autre, vends Fade to Black 120 Frs, Legacy of Kain 240 Frs, Micro Machines V3 : 240 Frs. Tel au 01 60 70 01 04 après 19h à Roman.

**Département 77**
Vends jeux LBA 150 Frs, Rage Racer 170 Frs, Dark Forces 160 Frs, Soul Blade 160 Frs, Suikoden 180 Frs, Vandal Hearts 195 Frs, Pandemonium 2 : 220 Frs, Resident Evil 150 Frs. Tel à Jérémy au 01 60 07 72 07.

**Département 77**
Vends ou échange X2 sans boîte 75 Frs, Actua Soccer 150 Frs, manette Sony 80 Frs, prix à débattre. Tel au 01 64 10 83 93 ou sur Tam Tam au 06 01 28 60 18.

**Département 78**
Vends PlayStation + 2 pads + cable + CD démos + enceintes + MC 360 blocs : 990 Frs, vends jeux gamme Platinium à 85 Frs ainsi que True Pinball, Cyberia, à 100 Frs : D, Alien, 140 Frs : Adidas, NFS, Formula One, 200 Frs : Die Hard, Sim City, Porsche Challenge, Soviet Strike, et à 250 Frs : V-Rally à débattre. Tel au 01 30 43 75 64 à Marc.

**Département 78**
Vends CD démos entre 15 et 25 Frs, liste sur demande. Joindre enveloppe timbrée, vends anciens n° de PlayStation Mag. Besnard Pascal 1, allée des Bouvreuils 78260 Achères.

**Département 78**
Vends Resident Evil 150 Frs, Fifa 97 120 Frs, Porsche Challenge 150 Frs, vends démo 9/10/12/13/14 + mags 9/10/12/13/14 à 40 Frs l'un avec sa démo. Tel à Mika au 01 39 73 77 86.

**Département 78**
Vends Formula One 100 Frs, Nuclear Strike 150 Frs, Cool Boarders 150 Frs, ou possibilité d'échange contre un Mad Catz en bon état. Tel au 06 01 37 89 31 ou par courrier Gilles F. 2, rue Armand 78120 St Germain en Laye.

**Département 81**
Vends Tekken 2 : 200 Frs. Tel à Morgan au 05 63 34 54 50 après 19h.

**Département 82**
Vends Parappa The Rapper, Ray Tracer (jeux sans notice) 150 Frs, Resident Evil 250 Frs, V-Rally 300 Frs, frais d'envoi inclus. Tel à Manu au 05 63 04 35 21.

**Département 83**
Vends M6 Turbo Racing neuf : 250 Frs ou échange contre Crash Bandicoot 2. Tel au 04 94 73 59 33 le soir.

**Département 88**
Vends Porsche Challenge, Tekken 2, Les Chevaliers de Baphomet 180 Frs et NBA Jam EXtreme 150 Frs. Tel au 03 29 34 61 56 après 18h à Romain, recherche Tomb Raider II à 250 Frs.

**Département 91**
Vends NHL 98 300 Frs, Les Chevaliers de Baphomet, WipEout 2097, Cool Boarders 200 Frs, Road Rash 130 Frs. Tel à Laurent au 01 60 86 41 12 après 16h.

**Département 91**
Vends Break Point 120 Frs, Space Jam 150 Frs, WipEout 2097 : 200 Frs, Rebel Assault II : 200 Frs, prix à débattre. Tel au 01 64 93 35 04 à Sandra après 19h.

**Département 91**
Vends Final Fantasy VII, Moto Racer, SF2 EX, TR2, Colony Wars, Crash Bandicoot 2, Fifa 98, Hercule et Abe à 250 Frs pièce. Tel à Michael au 01 69 30 80 42.

**Département 92**
Vends Ridge Racer Revolution 200 Frs, Formula One, NBA Live 97 : 260 Frs, Rage Racer et ISS Pro 320 Frs ou échange contre Colony Wars. Tel à Willy au 01 46 45 19 15 entre 17h30 et 20h.

**Département 92**
Vends jeux : Need For Speed 2 : 230 Frs, Tekken 2 : 180 Frs, Formula One 130 Frs, CD démos 10 Frs l'un, cherche volant Mad Ctaz entre 200 et 300 Frs, manette entre 80 et 120 Frs. Tel à Hamza après 17h30 au 01 45 47 42 03.

**Département 92**
Vends jeux ISS Pro 250 Frs, Soul Blade 250 Frs, Destruction Derby 2 : 200 Frs à débattre ou le tout pour 600 Frs à débattre. Tel au 01 47 41 94 95.

**Département 92**
Vends jeux ISS Pro, Fifa Soccer 97 : 200 Frs picèe. Tel à Stéphane au 01 46 30 71 20 de 19 à 20h30.

**Département 93**
Vends Colony Wars 250 Frs, Soul Blade 200 Frs, Toca Touring Car 230 Frs, Die Hard 100 Frs, V-Rally 220 Frs, Odd World 230 Frs. Tel à Ludovic au 01 43 02 03 60.

**Département 94**
Vends APSI 97 : 150 Frs, Sim City 2000 : 150 Frs, Odyssée d'Abe 220 Frs, Onside 150 Frs, Rebel Assault 150 Frs, Mech Warrior 150 Frs, Street Fighter Alfa 150 Frs. Tel à Christophe au 01 43 77 49 51.

**Département 94**
Vends PlayStation + 1 pad + 1 MC + 3 jeux (Total NBA 97, NBA Jam EX, NBA Live) le tout en tbe 1600 Frs ou vends jeu à 150 Frs. Tel à Clément au 01 45 94 69 50 après 18h.

**Département 94**
Vends jeux V-Rally 240 Frs, Star Gladiator 140 Frs, CD démos, échanges possibles. Tel à Sébastien au 01 46 71 97 35.

**Département 95**
Vends jeux : V-Rally 230 Frs, Formula One 97 230 Frs, Die Hard Trilogy 170 Frs, Command & Conquer 170 Frs, Destruction Derby 100 Frs, Track and Field 100 Frs, NBA in the Zone 100 Frs, Need for Speed 100 Frs, prix sympas si plusieurs jeux achetés. Tel à Eric au 01 30 30 19 47 de 17 à 21h ou tam tam au 06 06 50 99 99.

**Département 95**
Vends PlayStation + 2 jeux : 900 Frs, vends démos jouables de SF Ex, Croc, Odyssée d'Abe 30 Frs pièce. Tel à Denis au 01 39 31 08 80.


RETROUVEZ D'AUTRES PETITES ANNONCES SUR
3615 PSNEWS
Le Serveur officiel de PlayStation Magazine
(Solutions & Astuces)


## BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition.

Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°17 en kiosque en février prochain. Rendez-vous en février !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

N°17

Votre département

☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

# AVERTISSEMENT

Sur 3615 PSNEWS,
pour 1,29 F/mn seulement,
vous trouverez les solutions
complètes que vous cherchez et
des tonnes d'astuces en tout genre.

3615 PSNEWS
Le Serveur Officiel de PlayStation

NE FAITES PLUS LES ÉTONNÉS, ON VOUS AURA PRÉVENU !

# TOMB RAIDER II™
STARRING
LARA CROFT

# ON PEUT ETRE LA PLUS TURBULENTE, ET AVOIR QUAND MEME LES MEILLEURES NOTES !

**CD CONSOLES : 6/6** Tomb Raider II est un petit bijou
Tout est ici réuni pour nous combler !

**CONSOLES + : 95%** Un achat indispensable pour Noël.
Ce second volet, à la durée de vie exceptionnelle, est encore plus beau et prenant que le premier.

**PLAYER ONE : 95%** Player d'Argent 97 Cette fois-ci on en est sûr, Tomb Raider II est bel et bien la bombe annoncée !

**PLAYMAG : 19/20** Core Design à tout simplement pondu le CHEF D'OEUVRE que tout le monde attendait... l'un des meilleurs jeux de la PlayStation.

**PLAYSTATION MAGAZINE : 9/10** Lara nous revient plus belle que jamais pour 18 niveaux d'une aventure hors du commun.

**TOTAL PLAY : 9/10** Total Play Jeu Star Considéré à juste titre comme le jeu le plus attendu de l'histoire des jeux vidéo, Tomb Raider II arrive enfin sur nos écrans... La regarder évoluer à travers les niveaux frôle l'extase.

**JOYPAD : 95%** Tomb Raider II est là et bien là. Il est à la hauteur de nos espérances. Impossible de passer Noël sans Lara.

**GENERATION 4 : 5/6 HIT** Fabuleux ! Tomb Raider II est un jeu d'action, un vrai... Qui ravira aussi bien les fans que les débutants.

**PC FUN : 18/20** A part Tomb Raider premier du nom, peu de jeux arrivent à la cheville de Tomb Raider II.

**PC JEUX : 92%** Pour vos longues soirées d'hivers, Tomb Raider II s'impose comme le tête à tête qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

PlayStation PC CD

OPTION

TERRITOIRE REDSKINS

ALLOCINÉ Les Films les Salles même les Billets.

LA TÊTE DANS LES NUAGES

EIDOS INTERACTIVE

CORE

Concours, Astuces et Solutions
Support Technique
08 36 68 19 22*
3615 TOMBRAIDER*
www.eidos-france.fr
2,23FF/min.

PETER'S PLANE

TOMB RAIDER © et TM 1997 Core Design Limited. © & ® Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.